出版／1990年6月8日

特價 40元

The Softworld

軟體世界

革新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

6月號 第15期

聽君一席話 勝讀十年書

聖戰奇兵冒險版設計者的自白

佳餚美味 全新出爐

凱星異形II 彩色完全攻略上桌

猛鬼逛街前半攻略

瑪雅迷踪完全攻略

双截龍II 攻略地圖

十萬火急 呼叫119

熱片綜合解析 GAME在燒

水滸傳攻略心得暨修改大全(二)

軟體世界速件緊急快報

第一屆金磁片獎

全國休閒軟體設計大賽

軟體世界BBS站開播 詳情請看內頁報導

第一屆金磁片獎

THE FIRST GOLD DISKETTE PRIZE

全國休閒軟體設計大賽

Entertainment Softwares Design Contest

・一舉建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者之形象。
・顯示中華民國發展自行設計軟體之雄心。
・將中華民國軟體設計才華引入正軌，建立智慧財產權之正確觀念。
・提升國內休閒軟體的寫作風氣及設計能力。

參賽資格：

1. 除主辦單位所屬員工外，任何個人、團體或工作室均可參加。
2. 主辦單位對參賽得獎作品擁有修改權與發行權。
3. 參賽作品條件：
   (1). 單色/彩色皆可，但須為IBM PC 相容系統。
   (2). 不拘類型，自認屬休閒軟體者均可。
   (3). 須為尚未發表之創作作品。
   (4). 參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自負。

評審作業：

1. 8月21～24日，五人小組進行評審。
2. 8月26日於台北時報廣場公開展示參賽作品，並舉行頒獎典禮。

獎金及獎品：

1. 第一名，獎金十萬元，獎盃一座，得獎作品由軟體世界發行上市，並付予版權費
2. 第二名，獎金五萬元，獎盃一座，得獎作品由軟體世界發行上市，並付予版權費
3. 第三名，獎金二萬元，獎盃一座，得獎作品由軟體世界發行上市，並付予版權費
4. 佳作三名，各得獎金五仟元，獎牌一面
5. 前三名得獎作者優先與軟體世界簽約為特約程式設計師。
6. 凡參賽者均邀請參加頒獎典禮，並贈送紀念品。
7. 未得獎作品可由原作者携回。

・8月20日截止收件，以郵戳為憑！

主辦單位：軟體世界 亞洲電腦



Shufflepuck CAFÉ

BY CHRISTOPHER GROSS

"拼碰盤"

機　種：IBM PC XT/AT
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
記憶體：256K
片　數：2片
類　別：動作

你一屏住氣息，全神貫注地等著對方發球，比京公主慢慢地舉起右手，念了幾句咒語，球慢慢地滑向中線，突然峯迴路轉，來個大轉彎，眼明手快的你趕緊一擋，用力一推……拼、拼、碰、碰、鏗……一聲清脆的玻璃碎聲響起，帥呀！

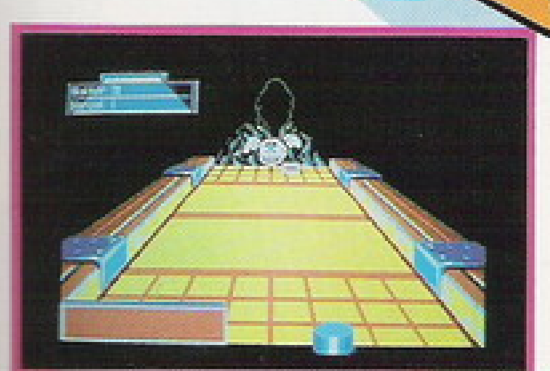
你是一名迷失航線的商人，為了尋找電話而誤闖入一間酒吧中。原本吵雜的人聲突然靜下來，所有的眼神都聚集在你身上。要借用電話就得和他們挑戰拼碰盤，如果輸了，不但借不到電話，更會遭受嘲笑；如果贏了卻會惹怒他們！聰明的你要做什麼抉擇呢？但毫無疑問的，你得接受這次的挑戰，否則……

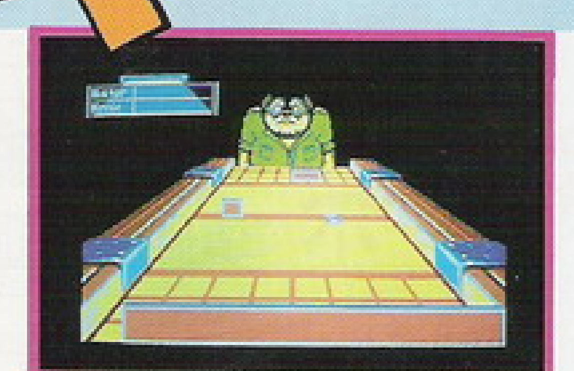
說實在的，這是一個相當容易上手的動作遊戲，一塊打擊板，一個圓盤就能打出拼拼碰碰緊張刺激的遊戲，但可別小看它，不是那麼容易就能打贏的。

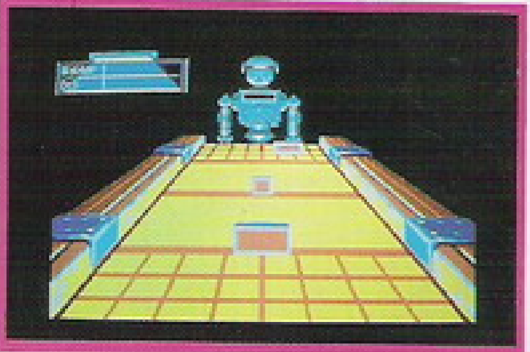


9位各具特殊技巧的異星人正摩拳擦掌準備接受挑戰！


比京公主一施魔法，球路高深莫測，要小心了！


與神祕人對決。

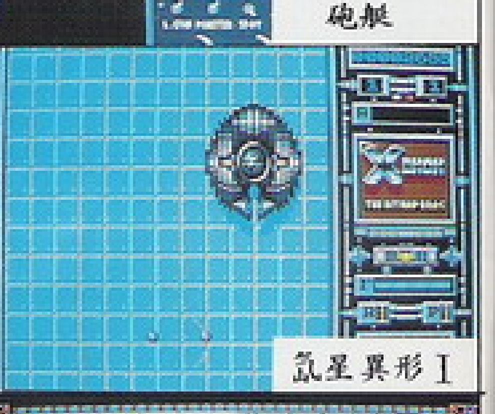

當你快招架不住時，可將自己的打擊板調大，便不會漏接了，但是未免有點太……。


機器人是你練習各種技巧的最佳人選，你可自由調整它擊球的能力。

CONTENTS

軟體世界


拼碰盤


砲艇


氙星異形I

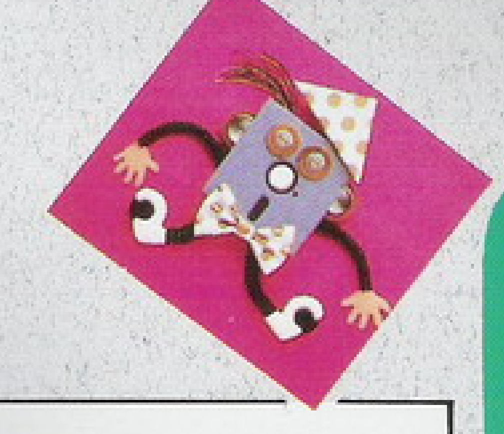

亞瑟王傳奇


波斯王子


百戰鐵翼

金牌拳王

第15期 6月號



CONTENTS

發行人／蔡美賢
編輯顧問／謝明哲
總編輯／李初陽
文字主編／吳海境
文字編輯／魏　愁
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
文書處理／曾玉琴
文字支援／王美玲、林淑敏、黃啓禎、
曾一正、柯志祥、謝政憲
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、
牛振風、黃文鵬、孫榮隆
中文打字／姜慧珍
特約作家／葉明璋、方嘉說、魏宇明、
溫松淋、吳謙諒、劉伯岳
駐美特派員／亞佛列德
製　　版／聯偉彩色印刷製版股份有限公司
內頁印刷／國大事業文化有限公司
封面印刷／海竹印刷所
製　　本／信義製本所
發行所／軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱
登記證號／局版臺業字第3082號
出版公司／合榮文化事業有限公司

SORCERIAN
Copyright © 1987,1990 FALCOM
Copyright © 1990 SIERRA ON-LINE
魔界歷險

水滸傳

瑪雅迷踪

猛鬼進街


在熱帶雨林的綿密河道中，砲艇
是令敵人聞之喪膽的江中遊龍。
GUNBOAT
RIVER COMBAT SIMULATION
ACCOLADE
砲艇
機種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯示：單色／CGA／EGA／VGA
類別：模擬
音樂：支援魔奇音效卡及 MT-32
在遊戲中，你擔任砲艇的艇長，指揮這艘砲艇的運作，除了可以駕駛砲艇穿梭於江河峽谷之間，更可以在三個機槍艙中任意變換位置，適時支援各機槍手發揮砲艇的強大射擊火力。而且不管你在任何位置，你都可以利用功能鍵來下達命令，讓你充分享受領導統御的快感，更是別的遊戲所難以比擬的。
海上狙擊手
砲艇會依你的熟練程度而給予你不同的任務，剛開始你只能在越南水域巡邏，爾後依你的功績再派你至哥倫比亞打擊毒梟，最後你將被派往巴拿馬負起緝捕獨裁者的任務。由於這種循序漸進式的進度，使你不至於一開始就必須面對各種緊張任務，再加上與時勢吻合的安排，使遊戲更具玩性。
GUNBOAT
River Combat Simulation
體積小、速度快、操作靈活且火力強大的快速砲艇（PBR Patrol Boat，River）在近二十年來的叢林河流作戰中，已經成為最有效的制敵武器。喜歡模擬遊戲的朋友們，是否想操作一下砲艇，享受河流戰的樂趣呢？
VIETNAM

XENON

氙星異形 I

機 種：IBM PC XT/AT
記憶體：384K
顯 示：單色/CGA/EGA
操 作：鍵盤/搖桿
片 數：2片
類 別：動作（射擊）

睜大雙眼，菜鳥！

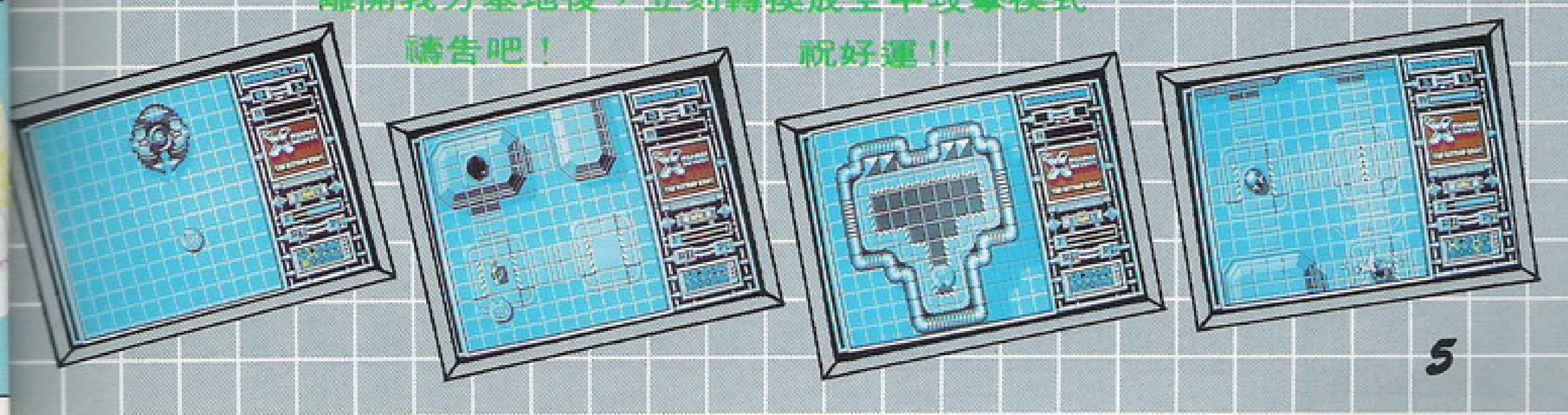
注意上下四方來襲的敵機_ _ _ _ _

握緊方向桿，小子！

你駕駛的可不是碰碰車

是我們的科技結晶一陸空兩用掃蕩號
此番深入敵境，我們無法前進支援
全靠你摧毀敵人，取得彈藥油料補給
四個敵軍基地、十六處阻攻帶……
你的任務代號是一「蕩寇誌」
離開我方基地後，立刻轉換成空中攻擊模式

禱告吧！　　　　祝好運!!




CONQUESTS OF
CAMELOT
THE SEARCH FOR THE GRAIL
亞瑟王傳奇
體驗騎士生涯的意義與價值
經歷歐洲史上最偉大的冒險故事
支援魔奇音效卡
記憶體：512K
機　種：IBM PC XT/AT
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
片　數：10 片
類　別：立體冒險
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠



繼幻想空間、英雄傳奇系列後，立體冒險遊戲的大宗師—SIERRA 公司， 此次推出第一個以膾炙人口的歷史傳說為故事架構的**亞瑟王傳奇**，無論在劇情、畫面設計、遊戲風格以及音樂方面，都有比以往更大的突破。

第一：在劇情方面

亞瑟王傳奇的製作者，以審慎的態度考據亞瑟王的傳奇故事，在遊戲中為其宮廷軼事、皇后與蘭斯洛特的暗通款曲、基督教與羅馬戰神間的信仰之爭，以及隱藏在聖杯之後的傳說、歷史和宗教背景等，都有最詳盡的解說，並賦予它們最接近真實的面貌。

第二：在畫面和風格方面

遊戲中提供了頗為考究的肯萊特（CAMELOT）城堡舊蹟和古英國地圖，畫面設計十分精緻，顯示出製作者的用心和功力，請先欣賞遊戲前的過場介紹，使可有一番了解。

在歷險過程裡，並加入了數場驚心動魄的戰鬥場面，包括和黑武士的一場生死決鬥，它採用**英雄傳奇**中的立體戰鬥方式，使你有身歷其境的感受；此外，和瘋僧侶、惡嚮導間的二場機智之戰，更令人體會騎士生涯的代價與意義。

第三：在音樂方面

支援魔奇音效卡和 MT-32，英國古風的音樂，和戰鬥時的磅礡氣勢，令人彷彿又回到中古世紀了呢！

中世紀史實和古老的傳說，融合成為壯麗輝煌的**亞瑟王傳奇**，玩家們切勿錯過！！



①憑藉著堅強的意志與力量，在巫師梅林的輔佐之下，你—亞瑟王統一全英國，建都於肯萊特，國力並達到顛峯階段。



②你所深愛的皇后表面上也愛著你，但內心裡卻情繫於你的得力助手、圓桌武士之一的蘭斯洛特爵士。



③他們兩人暗通款曲，不但使你內心飽受友情與愛情的煎熬，更為國家帶來可怕的詛咒！乾旱、疾病四處蔓延孳生，人民陷於水深火熱之中。



④在圓桌會議上，聖杯顯象帶來一線希望。於是三位武士—高文、葛拉漢及蘭斯洛特爵士自願前往尋找聖杯，以求解救垂危的國家。可惜三位武士一去不返……

⑤尋找聖杯和三位至友的重擔就落在你肩上了。在途中，你將接受精神、肉體和道德的考驗。



⑥我—梅林雖然無法與你同行，但我的精神與你同在，並且一路上眷顧你。




PRINCE of PERSIA
©Copyright 1990 Jordan Mechner
PRINCE of PERSIA™
BY JORDAN MECHNER
我、賈哈，十七年來一直卑恭屈膝的當著波斯王的小臣，如今我的機會終於來了。
現在我已經坐在他的王座上，不久我將擁有他那如花似玉的小公主。
●支援●
魔奇音效卡
8
Brøderbund
PRINCE of PERSIA
©Copyright 1990 Jordan Mechner



波斯王子

賈哈，一個可怕的黑巫師，利用波斯王遠征的時候霸佔整個王國，並逼迫公主下嫁給他。你一公主的情人一正陷身於地牢中，要如何才能在一小時內通過層層的機關及衛士，並破解賈哈的魔法救出公主呢？

波斯王子是自 Apple 上移植過來的一個十分精彩的動作遊戲。畫面人物動作的細緻程度及操作的流暢性使你不會覺得是在操作機械化的人物，而是真實的人。這點我們可以從下列舉的幾個動作分格畫面看出作者的巧思。也難怪它會得到美國電腦遊戲傑出獎。

在人物操作上，作者加入了一些如預備動作、衝刺以及慣性動作等有關人體力學方面的考慮因素，所以在操作上和以往的遊戲有很大的不同，剛開始也許不適應，但久了以後，你一定會為作者的人性化設計喝采的！因為只有這樣才像真實動作，不是嗎？

整個遊戲主要是採錯誤中學習的模式，相信你一定也會像我一樣不甘心的一直嘗試下去，可別玩到黑眼眶喔！

機種：IBM PC XT／AT
記憶體：512 K　類別：動作
顯示：單位／CGA／EGA／VGA
操作：鍵盤／搖桿



ATTACK CHOPPER

傲視蒼穹 天之驕子 百戰鐵翼





你可以任選四種機型來執行任務

機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	512K
顯　示	單色／CGA／EGA／VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數	2片
類　別	模擬

很少推出飛行模擬遊戲的 EOA 公司，今年卻發行了這套很棒的直昇機飛行模擬程式。和**戰鬥轟炸機**一樣，**百戰鐵翼**也提供多種機型供你選擇：包括 AH-64 阿帕契攻擊直昇機、UH-60A 黑鷹直昇機、貝爾／波音 V-22 鶚式垂直起降飛機，與最新的 LHX 多用途直昇機，每種機型都有它的特色。除此之外，不同的機種不但在畫面上外觀不同、就連儀表板也各有千秋，可以說一套遊戲多重享受，內容十分豐富。

百戰鐵翼 共有三個戰場：利比亞、東歐、越南。不同的戰場，地面景物也會有所變動，例如越南的叢林，利比亞的沙漠，再加上透過魔奇音效卡所發出的螺旋槳聲、爆炸聲、飛彈來襲警告嗶嗶聲等音效，使你有親臨戰場的感覺。

除了戰鬥任務外，**百戰鐵翼**還有救援、運補、偵察等十二種任務。其中「B-2支援」這個任務中，你必須在它到達前，掃蕩兩個 SAM 飛彈基地，以掩護它進行轟炸任務，在畫面上你就可以看到大蝙蝠般B-2 隱形轟炸機飛行的英姿。而在解救人質時，你還可以看到地面的人向你招手。

一般來說，**百戰鐵翼**是一個操作不難、而難度彈性很高的遊戲。在低難度時，敵人的地面部隊與攻擊直昇機都像白痴一樣任你宰割。但在高難度模式中，地對空飛彈滿天飛，後面又有雌鹿戰鬥直昇機緊追不捨，保證讓你冷汗直流，大呼過癮。不論模擬高手或初次模擬遊戲的新手，都可以獲得很大的樂趣。

B-2護航任務



哇!!中彈了



▲ V-22

▼ UH-60A

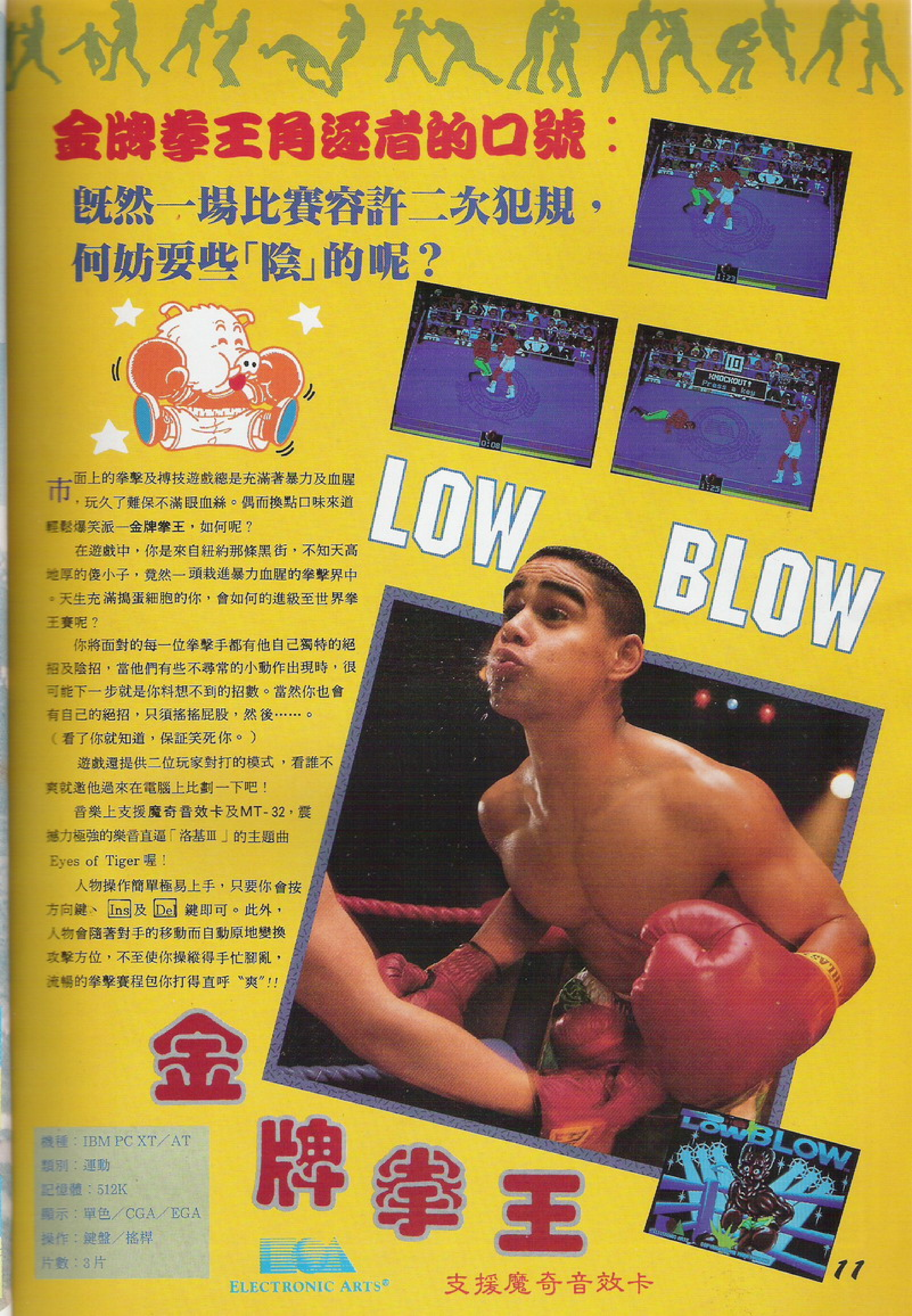




▲ AH-64

▼ LHX




金牌拳王角逐者的口號：
既然一場比賽容許二次犯規，
何妨耍些「陰」的呢？
KNOCKOUT!
Press a key
LOW
BLOW
市面上的拳擊及搏技遊戲總是充滿著暴力及血腥，玩久了難保不滿眼血絲。偶而換點口味來道輕鬆爆笑派—金牌拳王，如何呢？
在遊戲中，你是來自紐約那條黑街，不知天高地厚的傻小子，竟然一頭栽進暴力血腥的拳擊界中。天生充滿搗蛋細胞的你，會如何的進級至世界拳王賽呢？
你將面對的每一位拳擊手都有他自己獨特的絕招及陰招，當他們有些不尋常的小動作出現時，很可能下一步就是你料想不到的招數。當然你也會有自己的絕招，只須搖搖屁股，然後……。
（看了你就知道，保証笑死你。）
遊戲還提供二位玩家對打的模式，看誰不爽就邀他過來在電腦上比劃一下吧！
音樂上支援魔奇音效卡及MT-32，震撼力極強的樂音直逼「洛基III」的主題曲Eyes of Tiger喔！
人物操作簡單極易上手，只要你會按方向鍵、Ins及Del鍵即可。此外，人物會隨著對手的移動而自動原地變換攻擊方位，不至使你操縱得手忙腳亂，流暢的拳擊賽程包你打得直呼"爽"!!
金牌拳王
機種：IBM PC XT／AT
類別：運動
記憶體：512K
顯示：單色／CGA／EGA
操作：鍵盤／搖桿
片數：3片
LOW BLOW
ELECTRONIC ARTS®
支援魔奇音效卡

金星異形II

新登場

彩色攻略

第一關

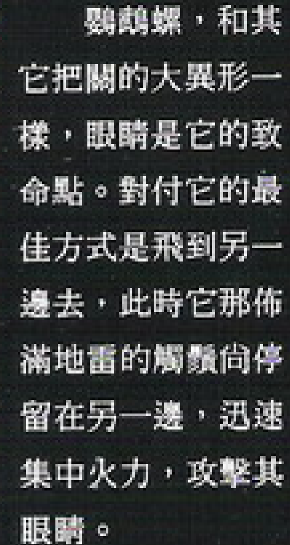
進入遊戲後，有幾秒鐘讓你熟悉座機和環境，並做好迎戰的心理準備。
在這些戰役中，不僅要消滅異形，更同時要收集金錢。這兩項任務必須相輔相成，如果太專注於收集金錢則容易疏失敵人，但如果太專注於殺敵，則往往漏失金錢。

走左邊的通道，並藉後衛炮（Rear Shot）的威力，消滅由背後游竄上來的水蛭。

別向海蟲開火，它們隻節的軀體非常危險，何況殺了它們是得不到任何金錢的。



鸚鵡螺，和其它把關的大異形一樣，眼睛是它的致命點。對付它的最佳方式是飛到另一邊去，此時它那佈滿地雷的觸鬚尚停留在另一邊，迅速集中火力，攻擊其眼睛。

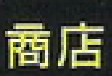


走右邊的通道，敵人較弱，可以輕易通過。

蛞蝓，剛出現時並沒有傷害性，但隨即便會自動引爆，應事先擊毀它們。然後飛向中間通道的頂端，猛力開火炮轟，並利用後衛炮消滅洶湧而至的扁形蟲。



商店



不要賣任何東西，也不要買任何東西，把錢省下來，繼續迎戰。



第一波異形兵團，來勢洶洶，將你團團圍住。你可能想躲在角落，但（ i ）並不安全（ ii ）也意謂著你將得不到任何金錢。事實上，畫面正中央是較安全的地方，可以消滅敵人並收集到大量的金錢。

行進路線

第二關

這是隻很容易消滅的大異形。一開始，可收集到一個增強劑，利用它增強火力攻向大異形的右側，當畫面停止捲動時，停在它尾部右眼下方的凹處，轟毀它的右眼。

建議你不要急著直往前衝，寧可步步為營，小心為上。

飛到畫面右上方的角落，避開蛇隊的攻擊。然後繞到左邊尾部，等待適當時機，衝到左眼下的凹處，摧毀其左眼，此時畫面會捲動往下移，帶你面對大異形頭部的中眼，瞄準目標，發動十萬火力……成功！

商店

不要賣任何東西，可以買一個增強劑（Power Up）。

一開始這是一隻沈睡的大蜘蛛，先摧毀它兩側的蜘蛛網，然後往上飛，一旦吵醒它，迅速往後退，避開不斷產出的小蜘蛛，向大蜘蛛的頭部攻擊。它的頭部會在畫面上不停移進移出，並射出雷射箭和火焰箭，你得花上一段時間才能將其摧毀。

這是很難過的一關，大大小小不斷湧出的囊異形，像神風特攻隊，向你直衝而來。建議你要加足火力，並左右來回射擊，決不可放過任何一隻囊異形。

這區域的異形大都有背景的保護色，容易混淆視聽。全力以赴攻退來敵，並應同時躲開不斷落下的炮彈。

商店

賣掉橫向炮，買一個雷射（Laser），如果錢夠，買一個增強劑。

行進路線

第三關

一旦你飛抵這條狹窄的中間通道，你更面臨了這遊戲真正的危險地帶。這裡的勁敵是蛞蝓，背景環境將它們保護得很好，使它們可以為所欲為地不停向你攻擊。建議你儘量留在中間地帶，用雷射或加農砲（Cannon）來反攻，並射殺在左右上下游竄的蛇。

這些小紅魔鬼是大舉來襲的，但也會一起退去。如果你知道它們來襲的路線就可以輕易攔截它們。它們首先由左方攻來，再由右方攻來，最後由正上方攻來。

小心對付這些金屬水蛭，它們會迅速分裂成6隻，所以它們一出現，就應該馬上將其毀滅，不容許它們有時間分裂繁衍。

在這裡你會收集到兩個後衛炮。

商店

買一個後衛炮和一個增強劑。

蛇

這是非常棘手的一關，金屬蛇游竄的速度非常迅速，常令你措手不及。最佳的攻擊方式是趁它投擲地雷時摧毀它的頭部，但很難掌握適當的時機。儘量躲開它的攻擊，它會先從左方的洞出來，竄入右方的洞，再從上方的洞出來，抓緊此一良機，當它的頭一冒出上方的洞時，即刻瞄準目標全力炮轟。

接下來會遇到更多更難對付的異形，到處充滿危機，曲曲折折的通道隨時會引你進入死巷。

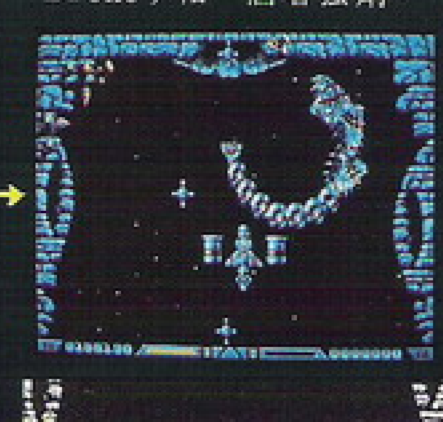
有一群小魚會由右方朝你攻來，因為你沒有橫向炮可以對付它們，建議你路躲在如圖標示△的地方，趁它們游過你下方時，用後衛炮消滅它們。

螃蟹

體形小，但移動迅速，兇猛異常，具致命的危險性，蟹螯是它的主力武器，並如影相隨地緊跟著你。事實上，它是依8的形狀移動的。眼睛是它的弱點，趁它張開雙眼時，掌握時機全力開火，一旦它的兩眼被毀，則旋即全身爆炸。

商店

到第四關時，你的武器可能會大幅被毀，因此建議你最好再添購一個雄蜂散射器（Drone）和一個增強劑。

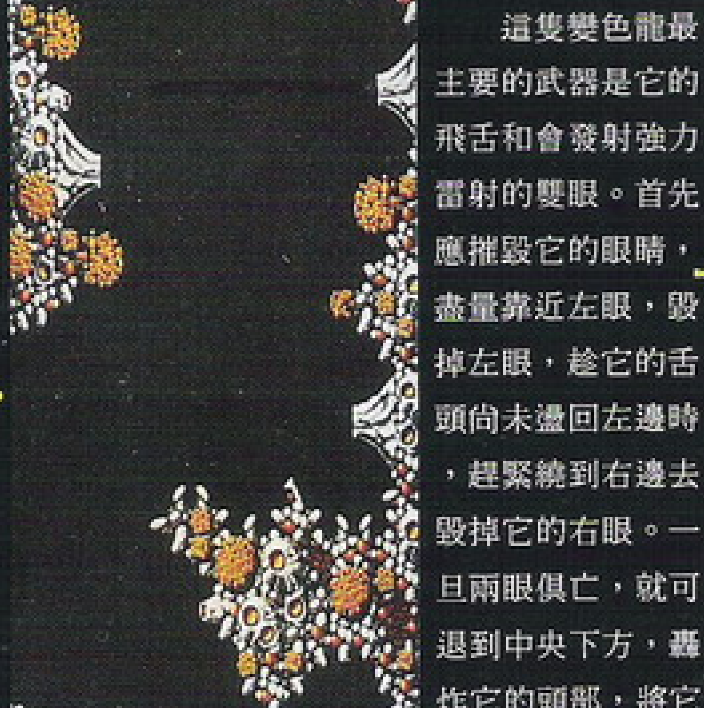


行進路線

第四關



這些火山就像第三關的蛇一樣，會從畫面兩側橫向竄出，唯一不同的是，這些火山是毀不掉的。

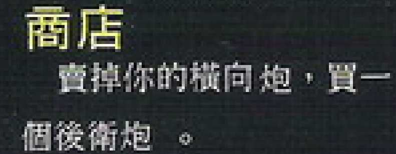


摧毀從兩側走下來的雙腳蜥蜴，它們會不停產生小飛蟲，朝你攻擊。

依附這個大泡泡，它會給你十秒鐘的保護，讓你毫無忌憚地射下週遭的敵人。

這些小鳥異形會不停繞著圈子飛來飛去，兩側的臥壁蜥蜴更不斷向你發射彈藥。

商店



賣掉你的橫向炮，買一個後衛炮 。

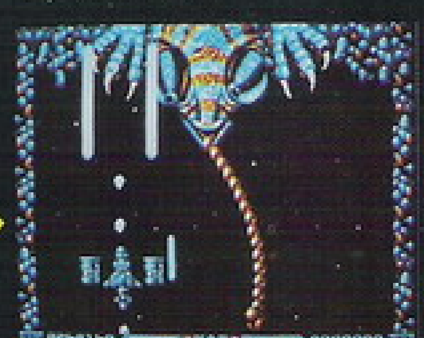


這隻變色龍最主要的武器是它的飛舌和會發射強力雷射的雙眼。首先應摧毀它的眼睛，盡量靠近左眼，毀掉左眼，趁它的舌頭尚未盪回左邊時，趕緊繞到右邊去毀掉它的右眼。一旦兩眼俱亡，就可退到中央下方，轟炸它的頭部，將它完全摧毀。

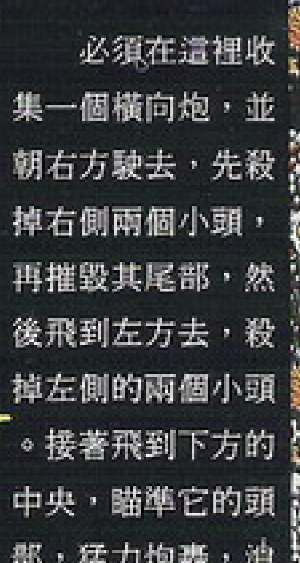


商店

不要賣任何東西，可以買一個雷射。



這些飛鼠會隨著你的位置而移動，如果你在它們洞穴的下方，它們會斜飛下來，反之，它們便會斜飛上去。

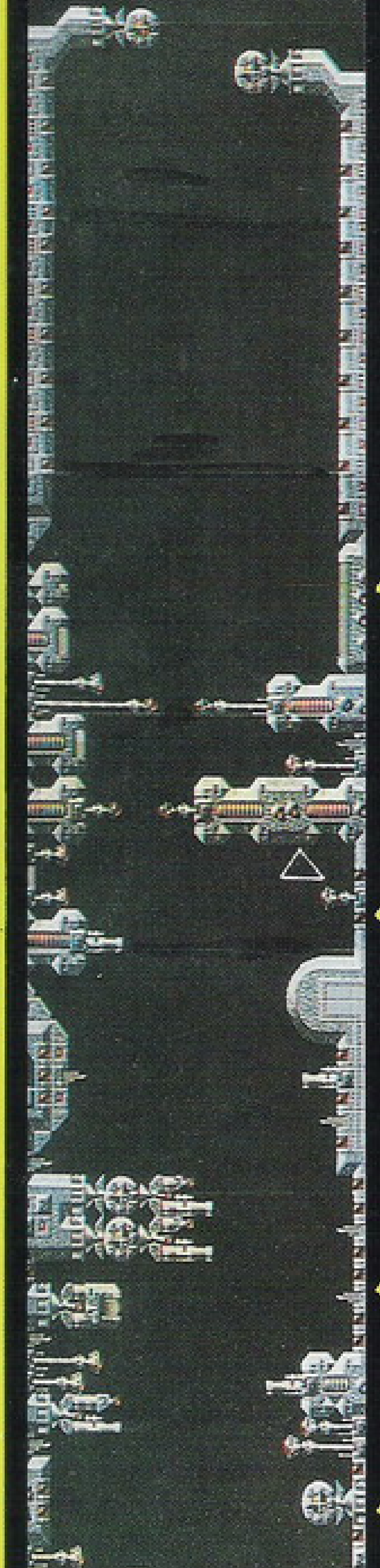


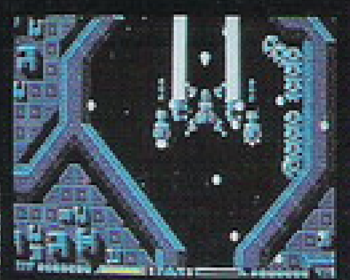
必須在這裡收集一個橫向炮，並朝右方駛去，先殺掉右側兩個小頭，再摧毀其尾部，然後飛到左方去，殺掉左側的兩個小頭。接著飛到下方的中央，瞄準它的頭部，猛力炮轟，消滅它。



行進路線

第五關





此時，背景會隔成很多巨大的八角房間，並由金屬蛇四處巡弋保護著。為了求生存，你應迅速毀掉這些蛇或趕快離開通道進入房間內。

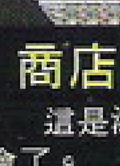
有些區域為雷射光所保護，但只要一兩發加農砲就可以解決了。

決不可輕言退縮，必須各個擊破臥壁異形射出的蜂鳴飛彈。

這些球異形會集體出現，也會一起由畫面下方消逝，不要企圖攻擊它們，躲在如圖標示△的地方，即可安全渡過難關。

入口由雷射保護，不要想硬闖。等在這裡，利用後退捲動畫面才不會陷入柵欄裡，並摧毀這些陀螺。

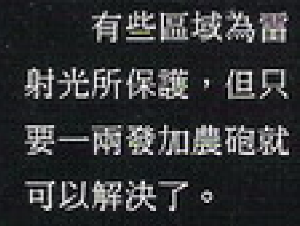
靠右邊前進殺敵，清出一條通路。

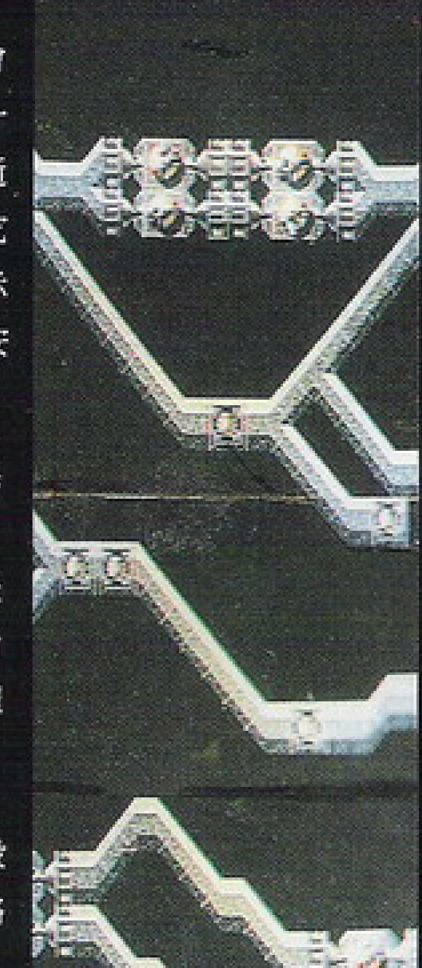


商店

這是添購武器的最後機會了。

把所有的錢都用來買該買的裝備，像雄蜂散射器（Drone），防護罩（Protection）（尤其重要），和雷射或加農砲。



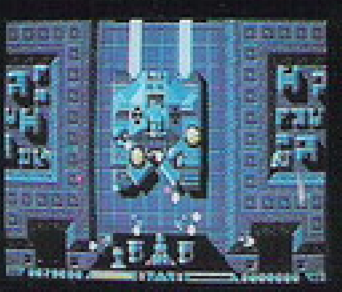


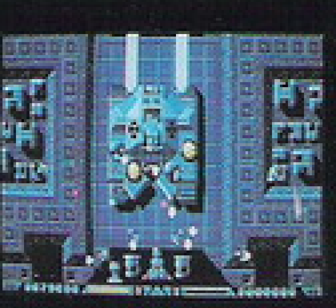
抵達最後關卡了！

這是架全副武裝的魔神航艦，威力無比。

攻擊的最佳路線是從側面往上飛，繞過其頭部，再退回尾部，一路上猛力開火攻擊。

當然這一路上，你也會受到炮塔和蜂鳴散射器的攻擊，但，你應付得了的，不是嗎？



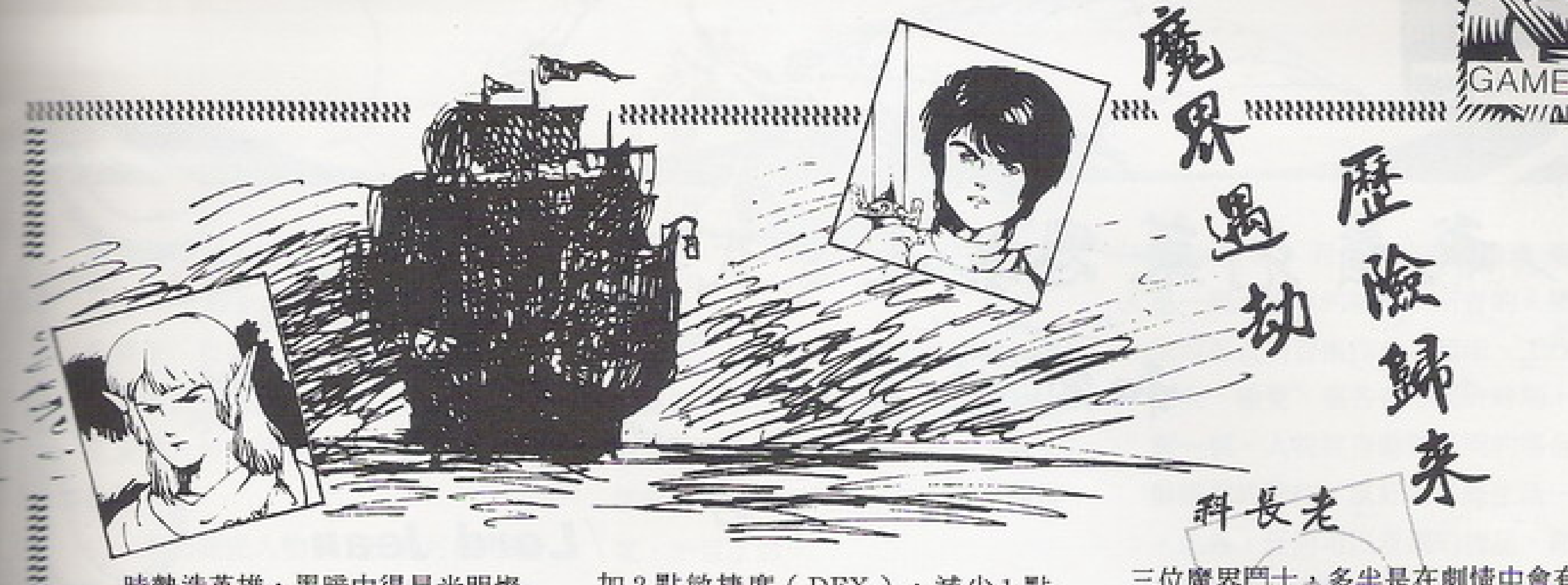


一架重型坦克鎮守此一關卡。它由四架炮塔和中央一個巨大的雷射加農砲保護著，炮塔會朝你開火，加農砲則只會朝前方發射。建議你先除掉這些炮塔，再去對付中央的雷射加農砲。

行進路線

魔界遇劫 歷險歸來

科長老



時勢造英雄，黑暗中得見光明燦爛。古人說：「亂世有忠臣，寒門出孝子。」今日飽受魔怪蹂躪的潘特華（PENTAWA）王國，正是許多魔界鬥士的故鄉。

本遊戲提供十五個劇本可前往探險，而這十五個故事劇情完全獨立，所以不見得一定要從第一個劇本循序解決。不過有幾個劇本對初出茅蘆的菜鳥級冒險者來說，只能給予「不可能」三個字的評語。因此，除了幾個特定故事外，最好還是依照劇本順序進行攻略。

你也可以一再反覆攻略完成同一個劇本，不過對大半數的人而言，「人生苦短」可能是他「壯志未酬身先死」的最大遺憾。雖然寶物和知識可由下一代來繼承，但是屬性上限將恢復為10，生命、法力和等級卻要重新練起，及至先人成就，恐又是風燭殘年，歲月之無情，實不可以等閒視之（當然 ELF 和 DWARF 這兩種長壽種族又另當別論了。）

在遊戲中到處可見相當濃厚的日本 RPG 風味：造型可愛、富動作性、背景音樂悅耳動聽，極具聲光效果。故事劇情更比遊樂器 MEGA DRIVE 版本增加了許多，內容也完全不同，玩過MEGA DRIVE版的朋友不妨也到 IBM PC 上一遊。

特別一提這個遊戲的基本設定。隨著人物的種族、性別不同，就業時也有所限制；有些職業的屬性要求較高，也有些行業人人都能勝任。職業本身除了能為魔界鬥士們帶來年收入外，還會影響到主角在一年中的屬性變化：例如小偷（THIEF）每年增加 2 點敏捷度（DEX），減少 1 點魅力（KRM）。其他行業對屬性也有不同影響，其變化上下限不超過正負 MAX. 值，在城內修練結業後，一樣會加算進去。

另有七顆星球為魔法要素，除了某些先天就已附有魔法的物品之外，你必須進城請求魔法師為你將某個星球的力量封注入物品中，除了花錢之外，還得耗上數年時間，這還不打緊，偏偏各星球之間又會互相影響：例如先注入火星（MARS）之力後，若再注入太陽（SUN）之力，這兩顆星的力量將化合成為僅有太陽的力量，先前的火星之力則消失，甚至還有些組合會抵消力量。因此，在修練法術的過程中，這種星球力的化合現象，又增添些許製造寶物的障礙。

各星之力也分別影響著一種屬性，當你使用某件魔法物品時，其目前屬性亦將同受影響：例如在歷險中使用注入三倍火星之力的物品時，其目前智力（INT）將比基本屬性中的智力高出三點，不受 MAX 值的限制；但若就此回到城中，下次修練有關智力的課程時，結業成績將因此而受影響。

在城中尚有一間音樂廳，你可以免費點聽59首悅耳動聽的背景音樂。在此勸告各位尚未擁有音效卡的朋友們，趕快添購一部魔奇音效卡或是 MT-32 吧！最近有不少遊戲音效都不錯喲！

再來要向各位介紹一些特殊情況。立志成為魔界鬥士，卻對此系統不太熟悉者敬請多加注意。

首先要說的，有些故事只能參加三位魔界鬥士，多半是在劇情中會有 NPC 加入，不過在返城之前就會和你道別。如果你是重新進行曾經攻略完成過的故事，有些步驟仍是得再做一次，否則劇情就不會有進一步的發展。

每個故事裡多少有些寶物，有時國王會對它有興趣。要是將其獻給國王，將能得到許多經驗值和財富；但若拒絕獻給國王而留下自用也可以，例如第一個故事中的權杖便附有 PEACE 法術（不過，似乎不必和自己的良心過不去）。

特別是當魔界鬥士們在經歷許多事件後，不僅功力大增，更能應王命前往屠龍（FIGHT DRAGON）；但是在此奉勸諸君在攻略完所有的故事後，再前往屠龍會比較安全，因為一旦進入龍穴便無法再回頭啦！

綜觀其各方面表現，以量取勝的娛樂性較高，恐怕少數較為嚴肅的 RPG 迷會有些失望；相當強調團隊精神的動作場面，也和往常在 PC 上出現的動作 RPG 風格迥異。

然而其中還是有不少平易近人之處，若能活用對怪物的認知，那麼不管是打是逃都能事半功倍；除了屠龍場面之外，任何時間地點皆可儲存進度。如果願意下點功夫去了解故事進行中的對話和劇情的發展，你會發現其中隱情常峰迴路轉、高潮迭起，保證精彩。

朋友，你也喜歡前往魔界歷險嗎？可別忘了在買下它，帶回享受之前，先把你的主機升級為 AT，並且設置 EGA 以上的彩色顯示系統！



我看克萊恩英豪、武士傳說和創世紀VI

/Lord Jean

最近數日可以說是 RPG 旺季，一連出了好幾個大遊戲，使得西藥房康貝特、康有力銷路大增；因為又有許多 RPG 迷挑燈與怪物夜戰，苦戰之下，又多出許多貓熊族（睡眠不足、眼眶漆黑者也）。

本文要品析的遊戲依推出順序為**克萊恩英豪、武士傳說、創世紀第六代**。後兩個遊戲皆為 Origin 公司所出品。

Origin 的**創世紀**系列，不知曾使多少人睡眠不足，由最早的純粹打鬥賺經驗到美德追求、天人合一，到今天的第六代,可以說是 RPG 界的長青樹，RPG 的玩家若連創世紀都沒聽過，實在是太遜了。

SSI 公司也在最近兩年與 TSR 公司簽約，取得遺忘的王國（Forgotten Realm）與龍槍（Dragon Lance）系列的小說劇本，再加上 AD&D 紙上 RPG 的規則，全部搬上電腦螢幕，為 RPG 玩家開創了另一個天空。



一、克萊恩英豪

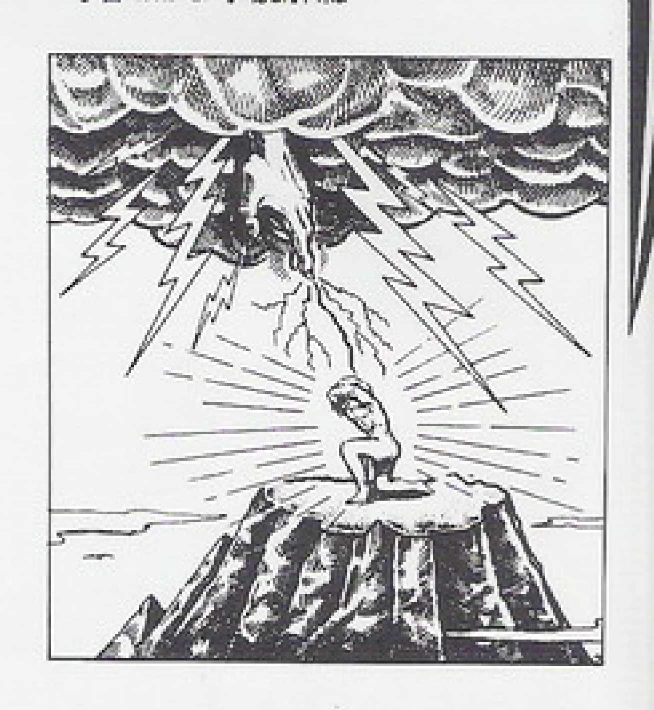
首先品析 SSI 公司的**克萊恩英豪**（Champion of Krynn）。它是龍槍系列的第四部曲，**長槍英雄**與至善軍已在一場決定性的戰役中，打敗黑暗之后與龍人族，但龍人在黑暗中仍蠢蠢欲動，到處挖掘墳墓找尋屍體，試圖製造一支不死部隊來反攻，玩者的任務就是查出所有陰謀，並加以阻止。

原本龍槍系列是以側向捲動的方式來進行遊戲，類似任天堂的林克冒險、惡魔城，但因為 PC 硬體限制，無法製造出像電視遊戲樂器般的效果，只好改弦易轍，在第四部曲**克萊恩英豪**時全部改成**光芒之地、青色枷的詛咒**的遊戲方式。但劇情不變，僅職業、人種、法術有一些差異。

一般來說，**克萊恩英豪**對初學者較為適合。因為所有訊息都採劇本方式，只要勾出找到的線索代號，根本不必去抄那些冗長的訊息。它還有自動繪地圖的功能，自由切換成 2D 或 3D，雖然並不是所有地方都能使用，却已使玩家省事不少。此外，故事的流程都是直線性的，一站打完再到下一站，直到結局。沒有多餘的分支，使得玩家可以一氣呵成，不再徘徊於支節上。

克萊恩英豪的戰鬥可以說是遊戲精華所在，SSI 公司是以戰略遊戲起家的，在 RPG 的戰鬥中也不忘了戰略要素，不但戰場風格獨樹一格，怪物的人工智慧也相當精明。牠們會找尋最弱的目標攻擊，會自動選擇所需武器，經常將初學者打得七葷八素，還好戰鬥可以自由調整難度，未熟悉規則前，先將難度調低，可免遭到嚴重挫折。

在遊戲中除了冒險者之外，**長槍英雄**中的一些熟悉角色，如卡拉蒙、塔尼斯、塔斯雷哈佛，都會來插一腳，有的提供線索，有的則給予實際幫助，使劇情和以前連貫。其實這些人都是龍槍系列小說中的角色，幾乎每個主角都有一段故事，可惜國內仍未出版此類小說，不然在遊戲荒時，還可看 RPG 小說解癮。



二、武士傳說

其次要品析的，是 Origin 的**武士傳說**（Knights of Legend）。這是一個有著全新風貌的 RPG，所有





的人物職業、屬性，法術系統都自成一派。一般來說，RPG 的職業大多是戰士、牧師、巫師、盜賊、僧侶等類，但**武士傳說**卻以不同地方的種族來決定人物的屬性、初期武器技能與金錢。

在創造完人物後，玩者可使用遊戲內附之編修程式選擇，修改人物圖形，甚至自己創造一個獨有的人物圖形，使得遊戲更能滿足個人幻想。

一般的 RPG 在表示人物的特性時，大多是以屬性來代表，裝備則是一些文字或符號代表。但在**武士傳說**中，你可以實實在在地看到人物的全身像，以及他目前身上的裝備為何。當你脫下護甲，改變武器，全身像就會隨之改變，使人物更接近實際形像，而不只是一堆數字與符號。若想檢閱所有人物，只要按個鍵，全隊所有人就會排排站，照張全隊福，大夥兒裝備一目了然。

從國王傳奇（Time of Lore）以來，Origin 就開始以符號導向指令方式來控制遊戲。什麼叫符號導向方式呢？就是將一些動作，如攻擊、防禦、拿取、丟棄，全以明確符號表示，只要用滑鼠或鍵盤就可以容易地選擇所要動作。**武士傳說**更是所有動作都採用符號表示，包括一般動作、戰鬥招式等，任何動作都是符號，或許這是較進步的方式吧？

戰鬥是 RPG 不可或缺的特色之一，而**武士傳說**的戰鬥是最接近實際的。以往的 RPG 中，人物都是超人，身上背了好幾件精鋼打造的護甲，腰插數把刀劍，手上拿著重戟，卻還能跟敵人大戰數百回合，完全不露疲態。就連大力神下凡都自嘆不如，實在有些不合邏輯。而戰鬥的結果大多以文字表示：誰砍了誰一刀，損失幾點生命點數；誰踹了誰一腳，造成多少傷害……

但**武士傳說**裡，身上所穿護甲會影響使用者的動作靈活程度、疲勞程度；若一個人物穿上超過他所能負荷的護甲，不但行走緩慢，還很容易疲勞。而戰鬥結果除了文字表示之外，還有一人像以顏色顯示受傷部位與程度，一目了然。

一般 RPG 的法術大多數以等級來分，雖有很多種，但效能總是固定的。而**武士傳說**卻可以依實際需要（如目標種類、距離、效能、持續時間、程度）來調配自己的獨門法術，甚至還可以自由命名！



三、創世紀VI

最後壓軸的，正是 RPG 經典之作：**創世紀第六代**。**創世紀**系列可以說是平面捲動 RPG 的鼻祖，在 APPLE 時代就已享有盛名。**創世紀第六代**是 Origin 首次完全以 IBM PC 發展的遊戲，320×200，256 色模式的圖形，使得畫面效果無懈可擊，而**魔奇音效卡**、**MT-32**所發出的樂聲更使玩家感動不已。

創世紀第六代的畫面結構有一些改變：所有的地面景物都融合在一起，以往野外一個畫面，城內又是另一畫面，現在已無分別，很可能從林木叢生、怪物橫行的野外穿過一座森林，就是炊煙裊裊、人煙稠密的城市。而戰鬥也不另外設個戰場，直接下全隊戰鬥指令就可以開始廝殺了。

其實**創世紀第六代**的精華不在畫面、音效，而是它的遊戲結構 等於是一個大世界的縮影。所有的人物都依照個人的習慣作息：起床、工作、吃飯、睡覺，都各有不同的時刻，時刻一到，人物就自動到該到的場合，做該做的動作，就好像實際生活一樣。此外，任何可以看到的物品，都有它的作用，而種類更是無所不包，你想得到的日常用具都有，總共二千多種，算是破了紀錄。

創世紀六代主要靠談話來取得消息。任何看到的人都可以攀談，而大部份的人都會很樂意與你交談。還好談話有輔助模式：可引出其他話題的單字，都會以紅色顯示，可以節省不少時間。單色螢幕使用者可就無此福



氣了，因為字的顏色看起來都一樣。

平心而論，這三個遊戲各有千秋。論畫面音效，當然**創世紀第六代**拔得頭籌；而創意則以**武士傳說**最具特色；**克萊恩英豪**的戰鬥最具戰略味道。

不過對初學者來說，**創世紀第六代**是太難了些，對英文程度太差，連國王在問密碼都看不懂的人，惟有等完全攻略推出，再依樣畫葫蘆玩完了。但是玩過前五代的人，若錯過**創世紀第六代**，可是會後悔的。而想要換換口味的玩家不妨試試**武士傳說**，保證會有不同的感受。

吹了這麼多，希望各位玩家能據以參考，自己比較，提高鑑賞 RPG 的能力。



漫談 代碼：冰人 亞瑟王傳奇與 紗之器

科長老



最近軟體世界一連推出三個立體冒險遊戲，其中代碼：冰人（CODE-NAME：ICEMAN）和亞瑟王傳奇（Conguests of Camelot）為了Sierra公司出品的立體文字冒險遊戲，喜愛國王密使（King's Quest）系列的朋友應該不至於太陌生；而紗之器（Loom）是Lucasfilm公司繼聖戰奇兵冒險版之後又一立體冒險力作，故事相當奇特。這三個遊戲都支援了魔奇音效卡和MT-32。

一、代碼：冰人

首先談談由警察故事（Police Quest）系列作者所設計的代碼：冰人。此番仍保留了計分制度，雖然最高分不過只有３００，想要以滿分完成遊戲，恐怕沒有兩把刷子是不行的。

遊戲進行時的專業水準要求偏高算是較大的礙難之處：例如剛開始時急救溺水美女的一連串步驟，若非熟嫻此道，還真得依賴手冊提示。

此外，沒有懾人的片頭旋律，只有在特定場所才會出現特定的背景音樂。在盡情享受幻想空間Ⅲ後，請重新調整心情來迎接代碼：冰人。

二、亞瑟王傳奇

另一款作品則是亞瑟王傳奇（Conquest the Camelot）。故事背景設定在亞瑟王領導圓桌武士一統全國後的時期，舉國上下因為皇后昆海兒與蘭斯洛特的畸戀以致遭受天災降臨。愛民如子的亞瑟王不忍見生靈塗炭，毅然決定親自出尋傳說中的聖杯，並探查先前派出三位圓桌武士的生死。整個前提大綱可在片頭部份選擇介紹功能得知。

這次的作品特別加強了背景音效部份，感覺上要比英雄傳奇Ⅰ更為突出，整體而言，氣勢比英雄傳奇Ⅰ稍弱，但獨特的英國古樂曲風則另有一番韻味。特別值得一提的是遊戲中與黑武士決鬥時，經由MT-32清楚地表現出戰馬衝刺踏聲、長槍擊中盾牌的鏗鏘聲，配合雄壯的背景音樂，氣勢十分磅礡。

遊戲中並有二處考驗玩者解謎能力的場面，謎語的難度約在中上，或許是較易卡住的瓶頸之處，對喜歡動腦的玩家，這可不失為考驗自己的大好機會哦！

大畫面的對決場面也在其中某處出現，只不過不再是隨機可遇，範圍已縮小到相當於任務偶發事件的地位。

如果你是Sierra公司的忠實擁護者，或是喜愛亞瑟王和圓桌武士的朋友，不妨一道欣賞這個相當考據的中古時期冒險。

三、紗之器



最後來談的是紗之器。本遊戲秉持盧卡斯公司一貫的特點：不需鍵入英文句子，或選擇選項來交談，所有可用的有效物品都會在畫面右下角出現圖象，不必耽心遺漏什麼。

故事情節大致是這樣的：當精神力量進化到相當程度，便形成相當於我們習慣稱之為魔法的神秘力量。此時人類的無知和貪婪又掀起了世界各地的動亂，所有尚存的公會文明都受到了強大威脅，只有少數紡紗公會的人另闢桃源隱居，將先人留傳的力量發展到更極至的境界。

故事中的巴肴臨危受命挽救亂世，偏偏他在紡紗公會中除了心地善良之外，充其量不過是個半吊子的施法者，你要如何協助他修練更高級的法術，引導他成為世界的救星呢？他有可能對抗連公會長老都無法應付的××嗎？

從臨危受命到最後贏得短暫勝利，充滿哲學意味，值得細細體會。過程中更需要隨機應變，企能發揮魔法極境。故事末了，巴肴並未像其他故事一般，成為萬人崇仰的對象，而是悄然隱退。這樣的結局頗值得深思。

細審這三個雅緻的遊戲，當以紗之器的聲光效果和意境為最佳，也是可以最快攻略完成的一個；亞瑟王傳奇保留了濃厚的中古世紀騎士味道，有不少鬥智場面；而代碼：冰人則以嚴肅的思緒，輕鬆的心情從事地下工作。總括而言：不玩可惜！

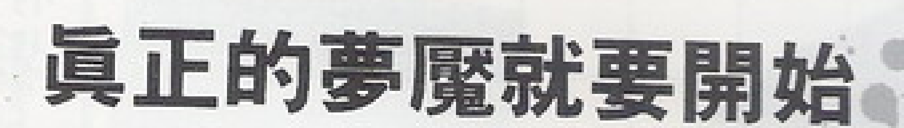




RAMBO III

第一滴血Ⅲ

第二關完全攻略



眞正的夢魘就要開始

/陳昱仁

感謝大家再度收看我為您所作藍波的追踪報導。

自從藍波救出查特曼後，敵軍已下了全面通緝令，緝捕藍波歸案，若遭反抗，則格殺勿論。目前的藍波可說是四面楚歌，命在旦夕，但聰明的他，早已在門外藏好了一支裝滿彈藥的機關槍。於是逃出後馬上在 1J 拾起機關槍，重現其「英雄本色」。

看看四周，藍波決定先往右走。一路上敵軍蜂擁而至，藍波一夫當關，萬夫莫敵，敵軍採取212防守，藍波則中間切入，帶球過人，運至 3L 處為「第一個炸彈安置點」。於是他做了一個假動作後，在長人堆中起身跳投，擦板…得分！安置好第一個定時炸彈後，定時裝置隨即啟動，所以藍波也加快了腳步。

到了 5N 為「第二個炸彈安置點」，眼看時間緊迫，於是三分線外出手…漂亮！是個空心球。轉向左走，藍波後衛當中鋒，中鋒當前鋒，敵軍改採23防守，但是藍波過五關斬六將，銳不可當。在 1F 找到十字弓，他自言自語道：「早知在此，當初就先來拿。」但木已成舟，還是趕路要緊，遠遠望見 2E 有隻軍犬守衛，他決定由下方繞過。

走到 4C 找到「第三個炸彈安置點」，解決散兵坑內的士兵，裝好炸彈，為了節省彈藥及時間，也就不管炮塔了。

走到 5E，一扇鋼門擋住去路，但這怎奈何得了智勇雙全的藍波呢！只見藍波擲出手榴彈，然後馬上轉身，一個回馬槍，爆破箭順勢而出，之後隨即臥倒。聽得兩聲轟天巨響後，炮塔已化為灰燼，只留下地上的一個大洞，鋼門亦被炸毀。

通過後，藍波還是決定往右走。走至 7H 發現「第四個炸彈安置點」，裝好後，繼續前進。藍波一槍在手







爲正義爲公理義無反顧

，所向無敵，敵軍只好採取全場緊迫盯人，以攻為守。藍波逼進至 8L，為「第五個炸彈安置點」，敵軍眼看已兵臨城下，情急之下，衆人一齊躍起，欲蓋藍波火鍋；但藍波豈是省油的燈，一個天鉤，照進不誤。到了10K 再見鋼門，依樣畫葫蘆比劃一番，又是一記漂亮的雙殺。

往左直走，一段漫漫長途，藍波卻無心欣賞風景，只是一味地向前奔走。心中焦慮的藍波，度日如年，好不容易，終於在12B 找到「第六個炸彈安置點」，隨而又在其上方不遠處的15C 找到「第七個炸彈安置點」。往右走，看到許多直升機，藍波在直升機群內穿梭，心想只剩下一顆定時炸彈了，心情輕鬆不少，又想若能將炸彈裝在此處，那有多好，但卻遍尋不著炸彈安置點。走出直升機群後，藍波內心又焦慮起來，走到12J，又見鋼門，再度使出殺手鐧，輕鬆愉快。

進入後，一架直昇機映入眼簾，奔至13L，終於發現「第八個炸彈安置點」，真是謝天謝地。看看時間所剩不多，藍波趕緊奔回12K，三步上「機」，直昇機即刻升空。數秒後，底下傳來此起彼落的爆炸聲，接著各地起火燃燒，形成片火海，好不壯觀。眼看敵軍手忙腳亂地四處救火，藍波心中大樂。可是好事多磨，藍波駕駛的直升機發生故障，已經失去控制，一直下墜，最後墜毀在附近。藍波和查特曼有沒有受傷呢？他們能否安然逃出呢？請密切注意我在阿富汗邊境為您所作藍波的追蹤報導。

正義先鋒

Colonel Trautman has

我又錯了

查特曼你再睡!!
我來救你了！

憤怒的戰狗!!

第二關攻略地圖

第二關	
S	開始處
□	寶箱
◎	軍官
○	散兵坑
回	炮塔
⌶	鋼門
(直升機圖示)	直升機
犬	軍犬
△	炸彈安置點
☆	直升機登機處

A B C D E F G H I J K L M N

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

犬

急救箱

犬 犬 犬

十字弓

機關槍

S



水滸傳

攻略心得



/張銘正

水滸傳是個令人激賞的戰略遊戲，筆者接觸這個遊戲 4 天的時間，從第一級玩完後直跳第五級，玩得血脈賁張，咬牙切齒，難怪俗諺云：「壯不看水滸」。

遊戲開始，有四個時期可供選擇，如果覺得自己很行，可自第一時期玩起。若想直接嘗嘗作戰的滋味，可自第三、四個時期玩起。（玩後面的時期時，你會發現電腦很詐）。決定好之後就可開始選擇好漢，選那個都好，不過在設定屬性時，前三項是很重要的，至於智慧呢？唉！不提也罷，因為大部份的智商都有點…。所以設定時多設幾次，等滿意了再回答 Yes 也不遲。

進入遊戲之後，盡量找個有 people 的地方安定下來，若能有鐵匠舖或是造船廠就更好。不過一開始時此二者可不考慮，因為電腦還算有良心，不會很快攻打你，所以不必擔心，且最後應該能找到好的州（雖然電腦一開始就佔據了$\frac{12}{15}$的好州）。但是玩第五級時，最好不要找與高俅相鄰的州定居，不然…會死得很難看。

定居之後，首要之事為提升人民的支持度。要如何提升呢？用服務？不但慢且傷身，服務二年後支持度能否升至50～60都是個問題。最好的方法還是「給與」。首先，先打獵增加食物至400～500之後，再用「給與」指令。不但快且有盈餘的食物，何樂而不為？其間若有多餘的時間，最好也獵取一些皮毛以賺錢來召募小嘍囉（大約30人就夠了），以對付危害百姓的野獸。有了兵之後呢，就要趕快練兵，不但能提升攻擊力且本身之力量、反應力均會提高，不是一舉兩得嗎？不過偶而還是需要服務一下，以提升稅收（可先提升 wealth 的指數），如此不但提升支持度且有助於在剛開始召募豪傑的成功率。

以上只是個開始，等一切準備就緒後，就要招募豪傑來擴張領土了。招募豪傑時要注意，最好是聽一下預言，蠻準的（僅在剛開始而已），若預言說此人很傲時，絕對不要徵召，除非你已進入了整個時期中的後期階段。徵召之後，要趕快用「錢」收買人心，不然他們會一個個的離開你。（這也只是在早期時使用，不然到了後期，豪傑人數激增，如果還一個個給，哪有那麼多的時間呢？）

用以上的方法循環不已，很快的就該能佔領很多的領地且能招募到不少豪傑。但是要注意一點，每到一個新的領地時，你的工作只要提升人民支持度至50左右，至於其他的工作就留給了招募來的豪傑，他們不但會幫你顧好家，而且比你治理得更好。如此方能在短時間內佔領大半的土地。

在遊戲中，將會有不少的勒索事件發生，此時最好是乖乖地付錢以保留實力（除非兵力相當，不然你是沒有說「不」的資格），且可避免豪傑流失及損失稅收。此時暫且忍氣吞聲，等到羽翼一豐，便是你翻身的時候了。（反正他們錢拿多了也沒啥用，最多也只能到9999而已）

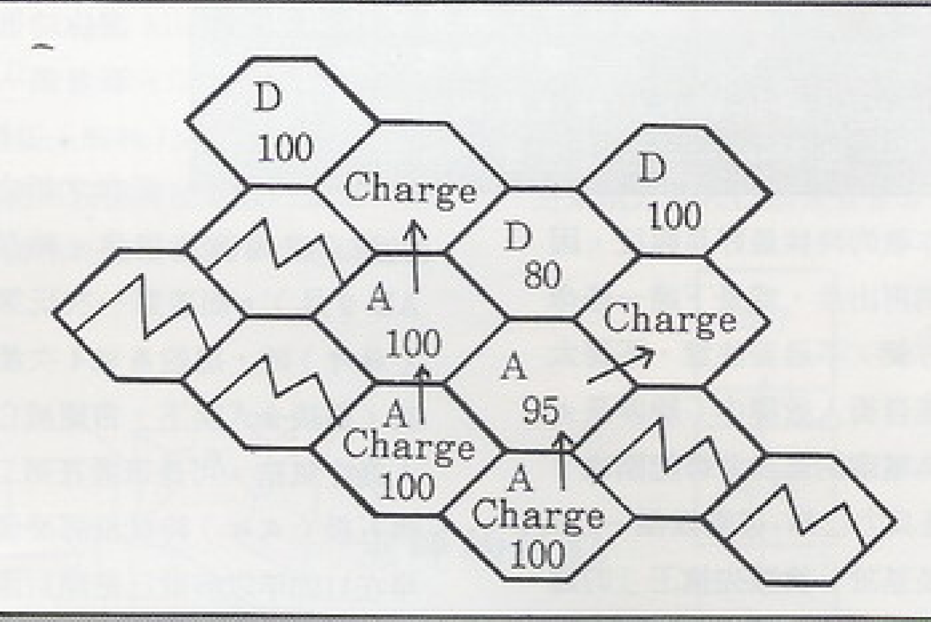
在你所佔領的州中至少都有一名以上的豪傑之外，還能有十位以上的豪傑可供調度之時，便可考慮作戰了。作戰首要注意Skill及 Arms 兩項決勝因素，這兩項最好都能達到80以上，作戰才會萬無一失。若 Arms 無法達到時，Skill 一定要達到100才比較保險。然後找出力量及反應力較佳之豪傑出戰，如此兵力損失將會減少許多。而豪傑的體力是否處於飽滿狀態也是必須注意的。以上均準備就緒後，下令攻擊吧。（註：你所代表的領導者亦必須在該州之中，否則是無法下令攻擊的）

攻擊時，就照電腦所列之所需糧食就夠了。通常一仗不必打超過三十天，勝負便已分曉（不過筆者曾在玩第五級攻打太原之時，就是被電腦耗過三十天而鎩羽）。作戰時可多用突擊，如此不但可有效運用兵力也可攻

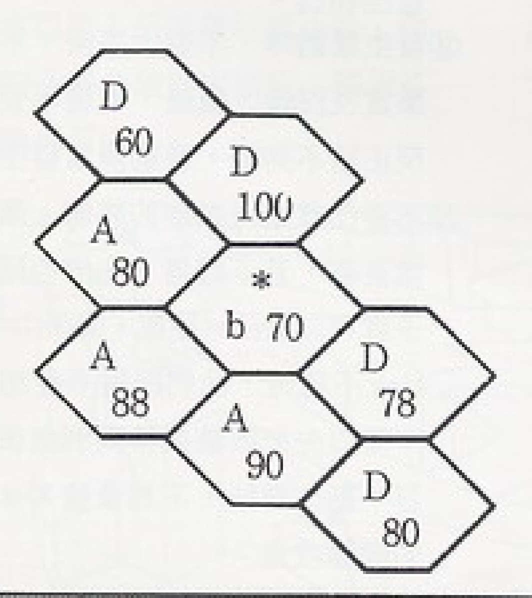


擊敵人。不過，有時還是需要多繞些路來攻打，以免造成有兵卻無用武之地的現象。一旦攻擊形勢已成，就可開始使用白刃戰將之一舉殲滅。打勝之餘，最好也能把敵方將領活捉之後徵召而不要讓他溜走，如此才能保持雄厚的兵力及豪傑。

還有許多的情形，都可利用突擊來疏解兵力擁擠的狀態，如上：



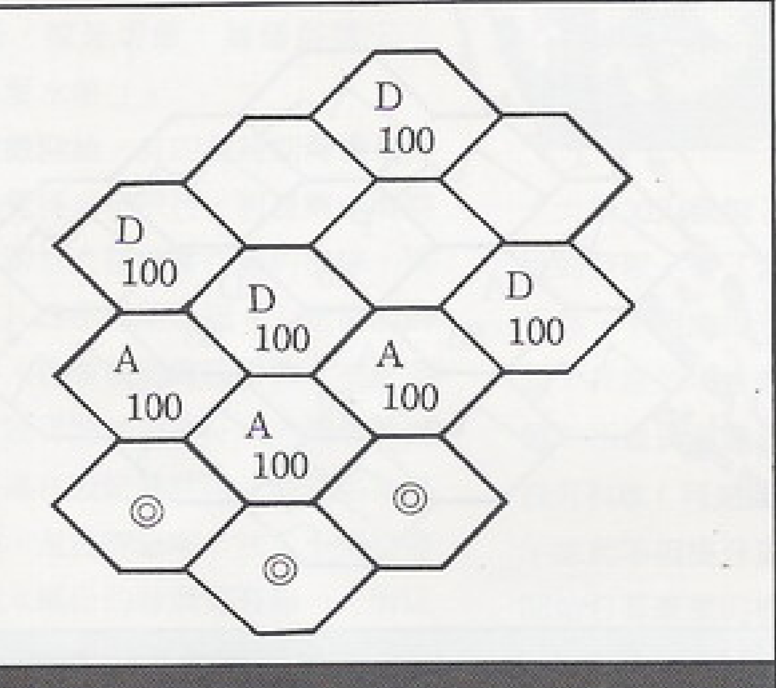
使用突擊（Charge），不但可有效攻擊敵人，更可免除繞遠路的麻煩。或是被放火時，也可使用突擊躲火並攻擊。



此時即應先合攻僅剩將領的部隊（＊者）
將之活捉之後，再攻打其他的。
（因為敵方將領通常都有較好的力量及反應力）



戰鬥時最好要注意是否被放火，因為在單色 monitor 上不易看出是否被放了火，除非你「眼尖」或剛好看到被放火。筆者就有好幾次沒看清楚而白白損失強大的兵力（80↑→30～40人）差點沒有氣昏。另外敵方將領一騎討戰時，千萬不要應戰，因為他們的體力絕對比咱們好上幾倍（攻擊時 Body-2，移動 Body-1，而敵方卻可以逸待勞、按兵不動。），不過咱的有些將領會不聽命令，擅自應戰，造成兵力大損，所以切記不要應戰。另外，陣中若有智慧很高者（90↑），可叫他放妖法。



先讓攻擊力強的部隊與敵接陣，再將會放妖法之將領放在 ◎ ，等到天氣一變，嘿嘿！放出美女陣（開玩笑）將他們迷得神魂顛倒，動彈不得。然後再放一把火……。（注意會放弓箭的敵軍）

通常作戰的時候最好是親征，因為可以立刻再出兵，或是下達一些命令時比較方便。不過要注意，不要太神勇——親自衝入敵陣中（除非是武松），因為電腦的部隊會群起圍攻，即使敵方是兵力已無，僅剩豪傑一人的部隊。這是基於「擒賊先擒王」的道理，一旦主子被捕，不論你兵力有多強，還是算失敗。所以當你攻擊之時，該州的領導人絕對不會出現應戰（唉，電腦又要詐了），等看到苗頭不對，拔腿就跑，或是等到最後兵力相差無幾時才出來殲滅咱的部隊。筆者在第一次玩第五級最後決戰高俅時，以1000比1800戰至最後僅剩殘兵殘將之際，高俅才現身，可惜已是心有餘而力不足了。

最後再談一些應注意的事：

①攻擊不成之時，切記腳底抹油。不過陣中若有人會放弓箭時，可與敵人玩消耗戰，反正逃走了，糧食也沒了，不如多耗些時候，可多損敵方兵力（不打白不打）。

②通常聖旨會蠻晚才出現（若由第一時期開始玩），大概都在1123年才下達（後面時期會比較早出現），此時你僅剩 4 年的時間可攻打高俅。可是高俅他也會三十六計的絕招，讓你功敗垂成。筆者第一時期（林冲）追殺高俅三次才將之綑之以法（這還算是僥倖。時間1126 AD 9月）。而後第一次玩第五級（林冲）時，追殺高俅4次都不成功，最後金人南下，帝國滅亡，令人為之氣結。可是筆者在第二次玩第五級（武松）時就沒那麼傻了，早在1120年以前就已把開封團團圍住，在1124年的決戰中，筆者以1000對2000之絕對劣勢，戰至最後尚餘300多人。可見選擇將領及平時提升Skill 及 Arms 所發揮的力量是多麼強大。而後更在第四期第五級中（宋江）以1000對2200而締造出1：9之戰績（餘650人）。所以切記挑選將領、練兵、裝備乃勝利之不二法門。（筆者尚保留磁片紀錄）

③多用 Invite 來邀請各方豪傑助陣，如此才能壯大軍力。

④多用 Move 中的 Provisions，將錢及糧食都移到自己所在的州，以免被白白地送給了高俅，因為勒索或收保護費是依比率來算的，錢愈多，他們也就賺得愈多。

⑤打完一仗後，可開宴會提升豪傑的 Body 及忠誠度（開個二、三次都不為過）。如此才能經常保持絕佳狀態。

⑥召募小嘍囉後，一定要練兵及買裝備（練兵時，選好的將領，提升的也就越快。至於錢嗎？多用 Provisions 不就得了）。另外，每位豪傑最好都有一艘船。

⑦佔領一起之後，一定要用「給與」提升支持度，如此才能節省時間。平時每次給100～300就夠了（除非你覺得糧食太多）。到後期時，糧食多得吃不完，一次可直接給1000以節省時間。

⑧記住，銀彈攻擊永遠是收買人心的最佳利器。

⑨發生暴動時，不要太吝嗇。不過如果實在沒錢、沒糧，乾脆不要給，反正給不夠時，暴動照常發生。

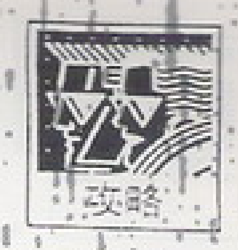
⑩不要任意處決抓到的將領。最好一律召募，若不願者，先把他關一陣子就可以徵召。注意，若州中 Castles 不夠時，他們絕對不會加入你。可以先把原豪傑移到別處後再徵召。動作要快，不然會被高俅派來的間諜救走。

⑪Save 乃是防止失敗並賺取經驗的好方法。

以上只是筆者的一些心得，文中有些地方講得很含糊，得靠你自己去體驗。至於結果呢？不告訴你！✱

附錄：給糧與支持上升指數表

給　糧	15	50	100	200	300	500	1000
上升數	4	8～11	13～17	20～24	26～28	32～35	48～52



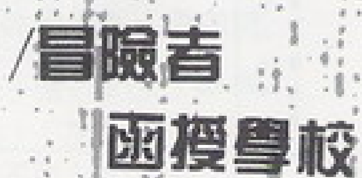
Hero's Quest

英雄傳奇 I

SO YOU WANT TO BE A HERO

是英雄的搖籃、成名的跳板……

攻略講義（下）



34.巫師之塔

△在爬上巫師之山，進入屋子之前，必須先回答守門怪的問題。記住這是英雄（Hero）的傳奇；你最愛的是紫色（使用單色模式的朋友，大概一輩子也猜不到吧！）；還記得你在冒險之家問過有關城主的姓名吧！至於這間房子的主人，你可以由魔法店女巫處問到；巫師最討厭小偷，你可別真的回答小偷的密語哦！隨便答什麼密語都可以。

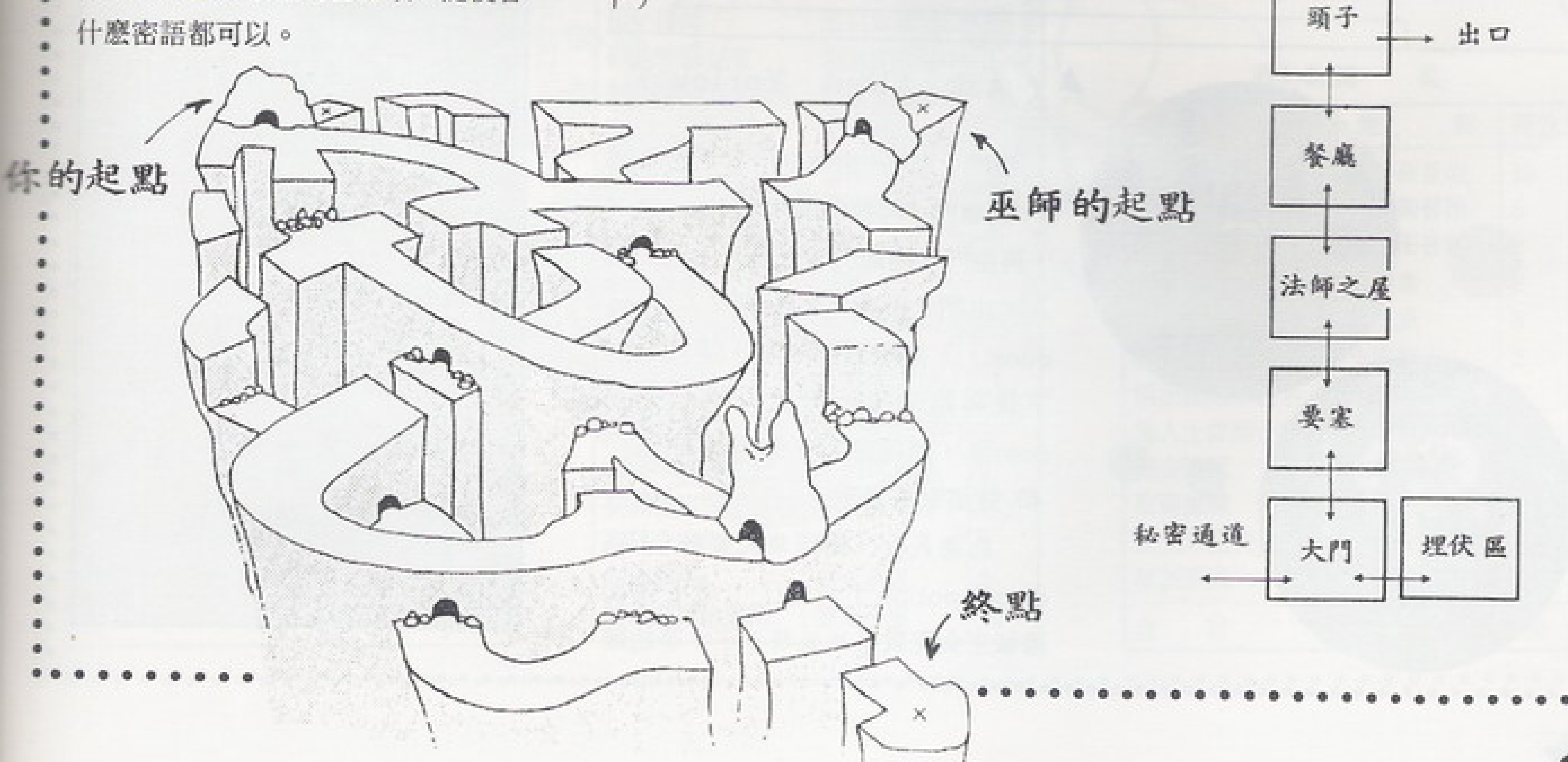
△進入大廳後，什麼都別去動，直接上樓就可以了。

△見到巫師後，問他有關邪惡女巫（Baba Yaga）、詛咒（Curse）、魔鏡（Magic Mirror）之事。

M 魔法師可以選擇和他玩巫師迷宮（Wizard's Maze），不過事前，先使用恢復魔法點數的藥劑，因為玩迷宮極耗魔法點數。（路線圖如下）

35.秘密通道

△由安特衛普地進入秘密通道時，別忘了先使用密語哦！進入秘道後，左側是巨人洞穴，假如你打敗洞穴巨人，在巨人洞穴裡有一堆「垃圾」，別忘了去翻翻看（Search），可找到一些額外的收入。你也可以直接由東南方的入口進入強盜窩。



36.山寨大門

＊由此處開始，你就沒有休息的機會，所以多準備一些「大補丸」吧！（可別傻到想在強盜窩裡休息。）

F 遇到牛頭人，戰士可以直接硬拚，打敗牛頭人後，搜牠的身，也可以得到一筆小財。欲進入山寨，可以強行闖入（Force the Gate）。

M 魔法師請施鎮定術定住牛頭人，再施開啟術打開山寨大門。

T 小偷則須潛行通過牛頭人背後，到達大門東側石頭後方。當牛頭人看另一端時，爬牆（Climb Wall）進入山寨。

37.強盜要塞

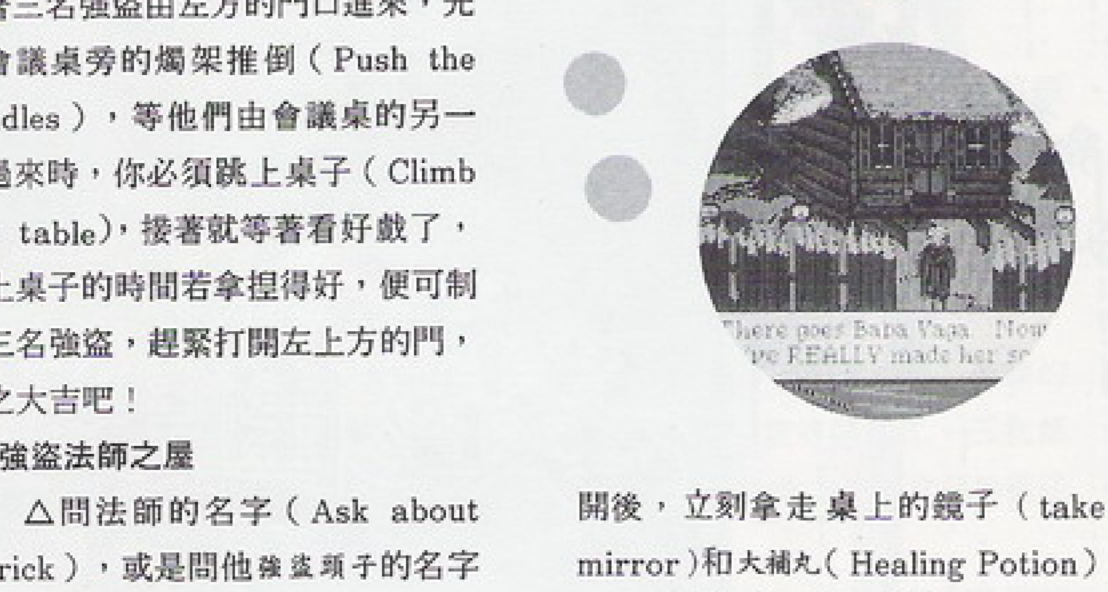
△先繞過左側的木箱子，可別直接想從中央的地毯上過去。接著由右側的橋上通過濠溝，來到木桶中央的通道，停下來，鍵入（Step over rope）或（Jump），便可通過陷阱進入下個房間。否則你就等安特衛普來蹂躪你吧！

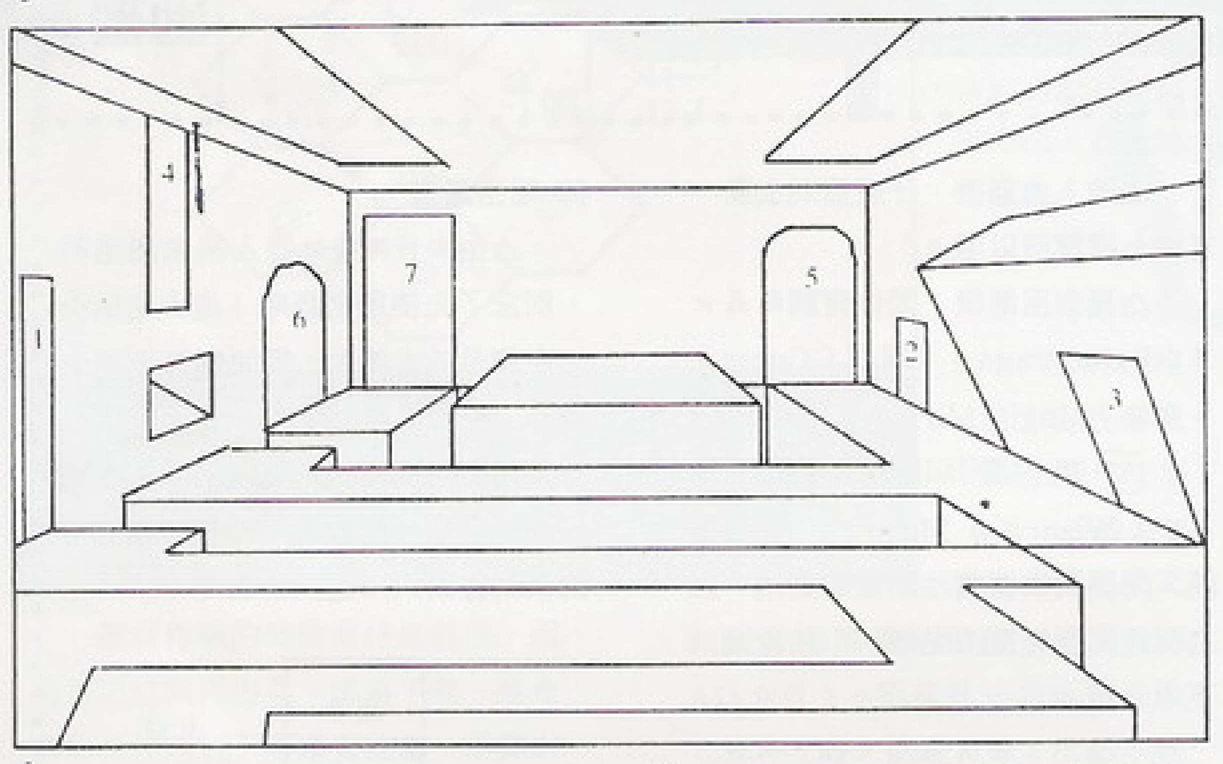
38.餐廳和會議室

△進入餐廳時，記得把房門關好堵住（Block the door），接著把右上方的門關上，搬椅子把門堵住。接著三名強盜由左方的門口進來，先把會議桌旁的燭架推倒（Push the candles），等他們由會議桌的另一端過來時，你必須跳上桌子（Climb the table)，接著就等著看好戲了，跳上桌子的時間若拿捏得好，便可制服三名強盜，趕緊打開左上方的門，溜之大吉吧！

39.強盜法師之屋

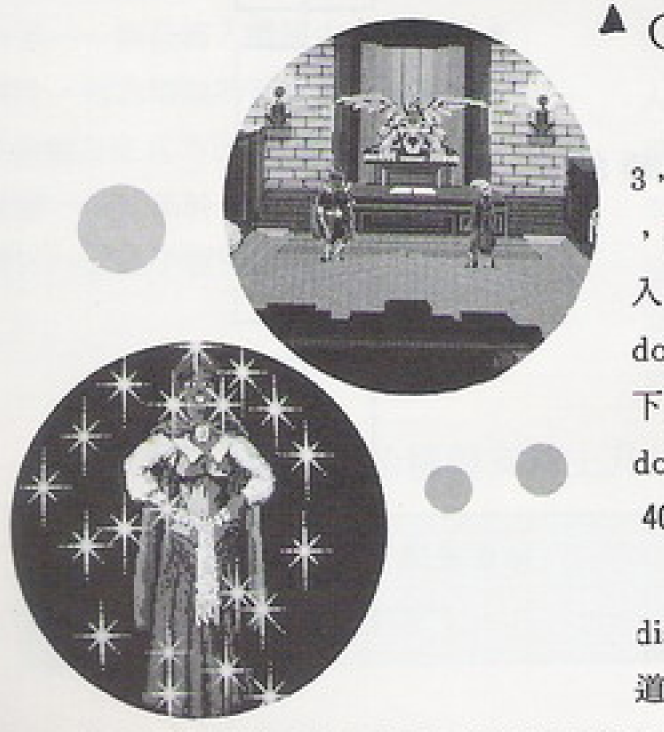
△問法師的名字（Ask about Yorick），或是問他強盜頭子的名字。通過這間房子的方法如下：






▲（Ask About Yorick）

由門1進入，由門2出來，進入門3，到達門4時拉繩索（Pull rope），再由門4回到門3，接著由門5進入，由門6出來，打開門7（Open door），並站回門6裡，等門7落下後再站出來，打開內門（Open door），便可進入下個房間。



40.強盜頭子之屋

△進入後，使用解咒藥劑（Use dispel potion）。好了！這下你知道城主女兒就是強盜頭子了！等她離開後，立刻拿走桌上的鏡子（take mirror)和大補丸（Healing Potion），由右側的出口離開此地。

41.結　局

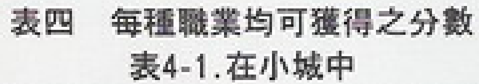
F 到邪惡女巫那兒，等她一出現，立刻使用鏡子（Use mirror），一切就大功告成了！

三、任務得分表

表一、僅戰士可得之分數

任　務	地　點	得分
殺死地精	地精洞穴	10
學習戰鬥課程	城堡廣場	3
打敗兵器大師	城堡廣場	10
買鏈甲	乾糧店	3
殺死小惡鬼（僅限第一次）	森林／惡鬼巢穴	1
殺死大蜥蜴（僅限第一次）	森林	1
殺死強盜（僅限第一次）	森林／強盜窩	1
殺死巨魔（僅限第一次）	地精洞穴外	2
殺死魔鬼魚（僅限第一次）	森林	2
殺死龍蜥蜴（僅限第一次）	森林	4
殺死半人豹（僅限第一次）	森林	4
殺死洞穴巨人（僅第一次）	森林／巨人巢穴	4
殺死牛頭人（僅第一次）	強盜窩門外	5
合　計		50





表四　每種職業均可獲得之分數



表二　僅魔法師可得之分數

任　　務	地　　點	得分
殺死地精	地精洞穴	10
在草原過夜	草原和平之地	5
玩魔法迷宮	巫師之塔	5
玩迷宮贏巫師	巫師之塔	12
學得開啟術	魔法店	2
學得心靈移動術	魔法店	2
學得火焰術	魔法店	2
學得偵測術	土撥鼠穴	4
學得引發術	瀑布隱士洞穴	4
獲得鎮定術	草原和平之地	5
合　計		50

表三　僅盜賊能得之分數

任　　務	地　　點	得分
進入老婦人的家	老婦人的家（魔法店旁）	5
從桌上拿到銀幣	老婦人的家	1
從躺椅上拿到銀幣	老婦人的家	1
拿到皮包裡的銀幣	老婦人的家	1
拿到珍珠項鍊	老婦人的家	1
拿到燭台	老婦人的家	1
撫摸（或餵）小貓	老婦人的家	3
進入警長的家	警長的家（乾糧店旁）	5
從桌上拿到銀幣	警長的家	1
拿到音樂盒	警長的家	1
拿到燭台	警長的家	1
拿到花瓶	警長的家	1
移動牆上的畫	警長的家	1
打開保險箱	警長的家	1
從保險箱中拿到銀幣	警長的家	1
作盜賊手勢	夜間的小巷裡	3
進入盜賊公會	酒店地下室	5
加入盜賊公會	盜賊公會	3
買工具箱	盜賊公會	3
銷　贓	盜賊公會	3
玩擲匕首遊戲	盜賊公會	3
在一場遊戲中贏25個銀幣	盜賊公會	5
合　計		50

表4-1.在小城中

任　　務	地　　點	得分
進入小城（第一次）	警局	1
詢問警長	警局外	1
詢問旅店主人	旅店	1
詢問商人	旅店	5
給錢資助商人	旅店	2
在旅店進食	旅店	1
在旅店住宿（第一次）	旅店	1
閱讀冒險者日誌	冒險者之家	4
在日誌上簽名	冒險者之家	1
詢問冒險者之家的主人	冒險者之家	1
閱讀公佈欄	冒險者之家	6
詢問柴拉	魔法店	1
詢問半人馬希德	農場	1
買蘋果	水果攤	3
詢問乾糧店老板	乾糧店	1
獲得秘密便條	酒店	2
詢問乞丐	小巷（白天）	1
第一次離開小城	小城門口	1
詢問布魯諾	小城門口	2
合　計		37

表4-2.在野外

任　　務	地　　點	得分
吃神奇果子	草原和平之地	2
餵食（或使熊鎮定）	熊穴	5
釋放熊	熊穴	25
進入地精洞穴	地精洞穴	2
取得魔法鑰匙	地精洞穴	7
找到地精寶藏	地精洞穴	5
拿到呸呸花種子	小谷呸呸花	8
與骷髏頭交易	邪惡女巫門口	2
拿寶石給骷髏頭	邪惡女巫門口	10
使小屋蹲下	邪惡女巫門口	7
拜訪邪惡女巫	邪惡女巫屋中	2
把曼陀羅根拿給女巫	邪惡女巫屋中	3
拜訪巫師	巫師之塔	3
詢問巫師	巫師之塔	1
詢問城堡守門者	城堡	5
進入城堡	城堡	1
詢問兵器大師	城堡廣場	1
在馬房工作	城堡馬房	5
拜訪城主	城堡大廳	10
詢問城主	城堡大廳	3
詢問半人馬農夫	半人馬農場	1
詢問強盜頭子之事	半人馬農場	3
取得金戒指	藥師小屋外	3
詢問藥師	藥師小屋	2
歸還戒指給藥師	藥師小屋	10
賣神奇草菇（Mushrooms）	藥師小屋	1
賣神奇之花	藥師小屋	1
賣半人豹的爪子	藥師小屋	2
賣洞穴巨人的鬍鬚	藥師小屋	2
給神奇橡實	藥師小屋	5
給瀑布飛水	藥師小屋	2
給綠色毛皮	藥師小屋	2
給精靈塵	藥師小屋	2
取得解咒藥劑	藥師小屋	7
取得寶石	雪之林	8
詢問土撥鼠王	土撥鼠穴	1
取得綠毛皮	土撥鼠穴	5
使用不死藥劑	墓地（午夜）	2
取得曼陀羅根	墓地（午夜）	6
釋放狐狸	森林	10
取得神奇草菇	仙子圈（草菇地）（白天）	3
詢問精靈	仙子圈（草菇地）（夜晚）	1 1
與精靈共舞	仙子圈（草菇地）（夜晚）	3
取得精靈塵	仙子圈（草菇地）（夜晚）	8
偷聽強盜談話	箭靶區	12
與森林為友	樹仙森林	1
將呸呸花種子給樹仙	樹仙森林	7
取得神奇橡實	樹仙森林	1
敲門	瀑布隱士洞穴	1
取得正確的瀑布飛水	瀑布隱士洞穴	3
拜訪隱士	瀑布隱士洞穴	5
詢問隱士	瀑布隱士洞穴	2
訪問史匹格西	鏡湖	1
合　計		230

表4-3.結　　局

任　　務	地　　點	得分
打門秘密通道	安特衛普地	10
說出密語	安特衛普地	5
進入秘密通道	安特衛普地	2
進入土匪寨	土匪寨	8
進入魔術師之屋	土匪寨	8
詢問魔術師	土匪寨	2
說出魔術師姓名	土匪寨	8
進入土匪頭子房間	土匪寨	12
除去詛咒	土匪寨	35
取得魔鏡	土匪寨	10
除去邪惡女巫	邪惡女巫小屋	50
參加慶典	城堡廣場	25
合　計		183

溫松淋



跑了一段路之後，才剛停下來喘口氣，就聽到一聲慘叫聲，接著就是一陣令人心寒的冷笑聲自你的背後傳來，嘿、嘿、嘿………

尋找利爪怪人的房子

在人物選擇畫面時，最佳人選為金凱和克里斯汀，這兩個的生命力和特殊能力比較多，且攻擊範圍廣，金凱的鐵拳在第一樓可以到處挖，其他人則不行。選擇完後照著地圖上的虛線走就可找到怪人的房屋。怪人的房子有六扇窗子，窗子閃動不停，很好辨認。在尋找過程中利爪怪人會來抓你，所以動作要快，若被他抓到，受點小傷，只要找到房子就會復原了。但這個路徑圖只有剛開機才有用，若在遊戲當中執行「Start new game」的指令，則房子會移位，這樣我就無能為力了。怪人的房子有一個共通點，就是有六扇窗子，而且都朝向螢幕下方，只要多繞繞就可找到了。

你的朋友所分佈的層數，最好在第四、六層，若不是的話，就執行「Start new game」的指令，改變分佈的層數。如果朋友所分佈的層數都在第八、九層，等找到時他都已經「回去」了，那還玩個什麼勁？

配備：

主要物品：藥水可恢復生命力及特殊能力，咖啡可恢復生命力，這兩樣一定要拿，而且以藥水為優先，它所恢復的生命力比咖啡多。子彈及電池也要拿，沒有它們，手槍、步槍、電子槍及鏈鋸就跟廢鐵一樣。鑰匙是過關的必需品，在第四層必須要有兩把鑰匙才能過關。以上物品都非常重要，拿取時為第一優先。至於燈，雖然目前尚未發現其用處，但還是放在身上比較妥當。

次要物品：手槍發射一次要一顆子彈，步槍需要兩顆子彈。寶箱內可能裝著任何一種物品，從硬幣到利爪怪人都有。地圖顯示出所有層數的情形，但不很清楚。十字鎬可挖牆，但只限第一層。磁鐵沒有用處，但經過它時物品會被吸下來。錢幣可以拿來買東西。手榴彈的用法跟聖水相同，但不可在爆炸範圍內。以下為武器強弱表，由大到小排列：電子槍 →步槍 → 手槍 →鏈鋸 →斧頭 →球棒 →



十字鎬→匕首，在拿到較強的武器以後，弱的武器就可丟掉了。

怪物：

骷髏人：最簡單的對手，使用特殊能力一次就可解決，在第一層、五層及六層出沒。

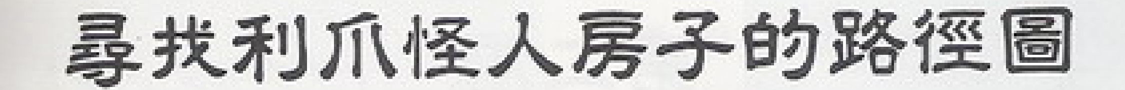
輪椅怪：也是使用一次特殊能力就可解決。在二層及六層出沒。

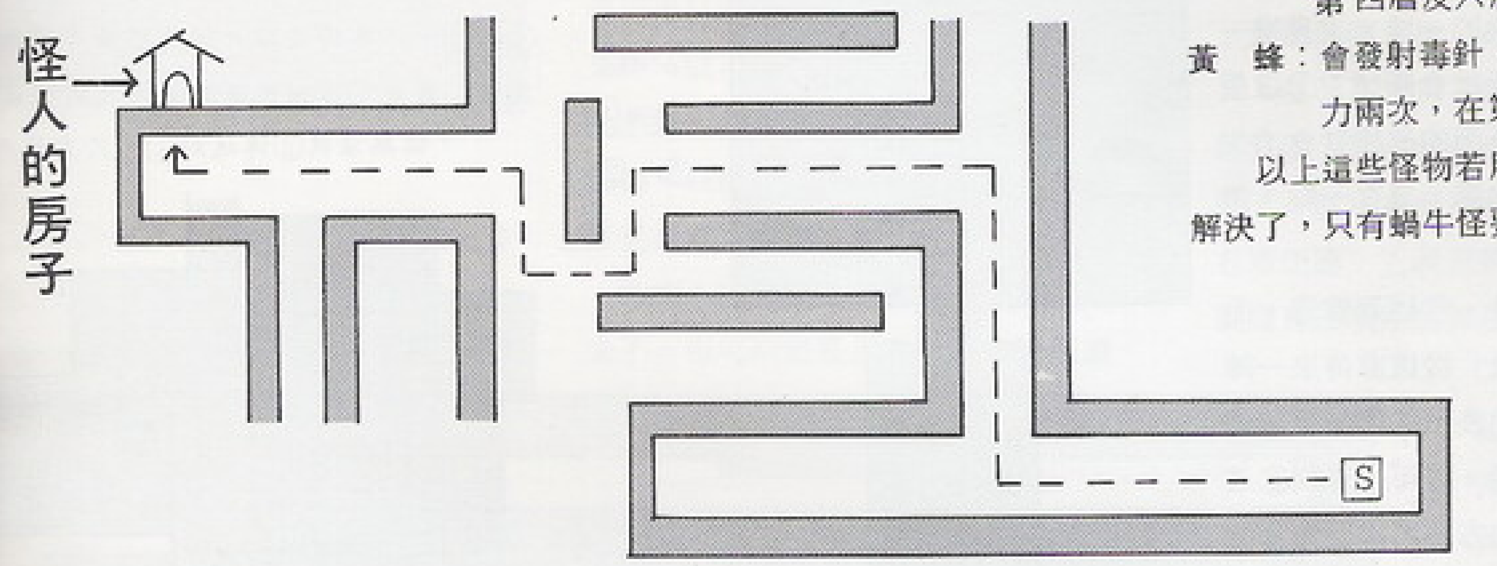
鬼　魂：很難纏的對手，由於它可在空中漂浮，所以攻擊的方向不定，使用左上、右上、左下、右下這幾個方向比較好對付，需使用特殊能力兩次，在第三、六層出沒，而且很多，必需多加小心。

蝸牛怪：雖然爬得很慢，但不好對付，需使用特殊能力三次，在第四層及六層出沒。

黃　蜂：會發射毒針，需使用特殊能力兩次，在第五層出沒。

以上這些怪物若用步槍一發就可解決了，只有蝸牛怪要用兩發。





手槍：G　步槍：R　鑰匙：K　子彈：　寶箱：$
鏈鎬：C　電池：　地圖：　咖啡：　繩子：
匕首：　聖水：　藥水：　磁鐵：　燈：
刀山：　火焰：F　旋風：　球棒：　斧頭：
梯子：　錢幣：$　陷阱：　機關：
十字鎬：　高壓電：　手榴彈：B　有問題的機關：
：門　：按鈕　S：每一層樓的起點。　骷髏販賣機：

☆朋友：若其餘四人中，有被關在第六層的，則此記號代表他們的位置。

第一層

這層樓最簡單，讓你活動一下筋骨，若選擇的是金氣還可以在這裏到處挖，可少走一些路，少受點傷，但可不要把特殊能力都用光了，它只有靠時間及藥水才能恢復。選擇特殊能力，面對並緊靠著牆，按下空白鍵就可發現牆上出現一個大洞，繼續挖就可到另一邊了。

首先向上走到盡頭，看到左邊有一個機關，按 ← 鍵，開啟①這面牆。球棒比匕首有威力，所以只拿球棒，不要拿匕首以免佔空間。聖水是消滅鬼怪的利器，只要選擇它再按空白鍵就可以丟出去了。在機關②可關掉它旁邊的火焰。把該拿的拿一拿，就可到樓梯處，一靠近，它就會問你要不要下去，你說呢？

在這棟樓裏，刀山、火焰、旋風及高壓電，這四種機關會傷害你，刀

第一層 (LEVEL 1)



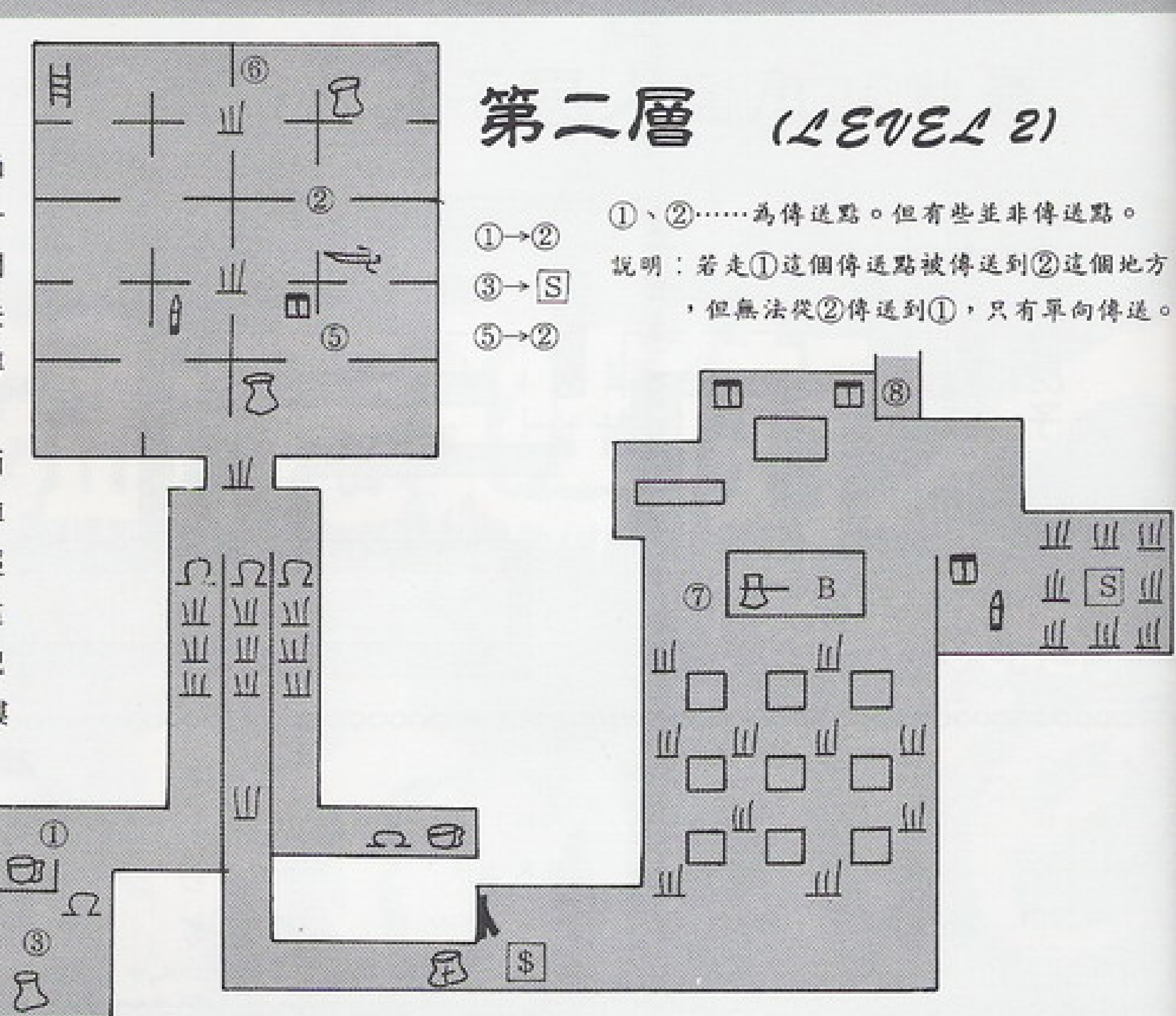
山會做週期性的上升及下降，所以就等刀山下降到只剩下一點點就可通過，但在其他幾層，會出現二至四個刀山連在一起，蠻危險的，所以要先儲存起來，只要多練習幾次就可以了。

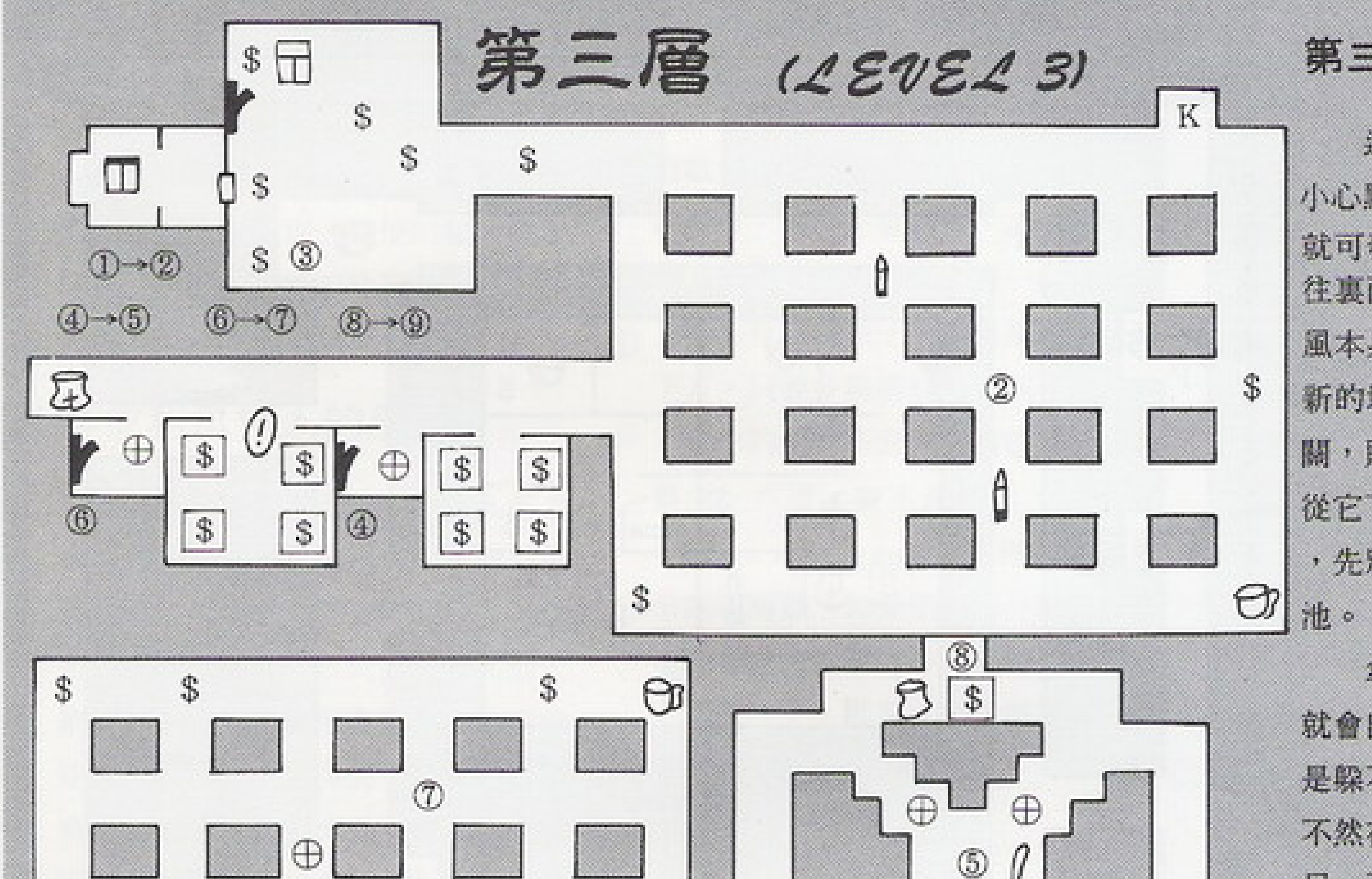
火焰出現及通過的方法跟刀山一樣，在此就省略了，不過有一種火焰不會消失，如果要通過它就把方向鍵按著不放衝過去，至於受傷是難免的，也就不要太計較了。若火焰不是呈平行或直線排列，而是對角排列，此時可以按左上、右上、左下、右下的方向從中間通過而不會受傷了。而旋風和高壓電也都不會消失，也只好硬著頭皮衝過去了。

第二層

一上來就置身在刀山之中，通過的方法跟上面所說的一樣。這裏唯一的機關，只要一扳就會斷掉。①這個傳送點只要拿起下面的磁鐵就會消失，如此就可拿到咖啡，還有一點，傳送點是看不到的。

當你經過⑥時，若聽到聲音，而且電腦顯示出一段「從遠處傳來一陣聲響」的訊音，就表示⑦這面牆已經消失，可拿到斧頭。你可以看到⑧這個區域，但進入的方法不得而知。把重要的東西拿一拿就到樓梯處上三樓了。





第三層

這樓的鬼魂特別難纏，各位可要小心點。首先到最左邊把機關打開，就可發現①右邊的旋風不見了，然後往裏面直走，不用怕會受傷，因為旋風本身就是傳送點，如此又到了一個新的地方。若打開販賣機左下方的機關，則販賣機會消失，千萬試不得。從它下面的門進去後可發現一把鏈鋸，先別高興，只要一接近就會變成電池。

拿取在③左邊的錢幣之後，門前就會出現一道旋風。這裏唯一的陷阱是躲不掉的，除非你不進去翻箱子，不然在進去之前，應該先把生命力補足，否則一炸就升天了。機關⑥會將你傳送到⑦，而機關④會將你傳送到⑤，不過要進入這個房間之前，門口有個旋風擋路，只要按左下鍵斜著走進去就安然無恙了。傳送到⑤之後，



也是按左下鍵就可避過旋風了，接著會看到有個樓梯但無法進入，不過沒關係，只要走到⑧傳送到⑨，然後再執行一次上面的步驟回到④，扳兩下機關傳送到⑤，就可發現通路已開，可上到四樓，不過在這之前，教母會先增加你的力量，然後利爪怪人會問你一個問題，參考密碼表就可回答，若答錯了就跳回 DOS，所以最好先儲存起來。

①、②→③　④→⑤　⑥→⑦　⑧→⑨　⑩→⑧　⑪→⑫　⑬→⑪　⑭→⑮　⑯→⑨　⑰→⑱

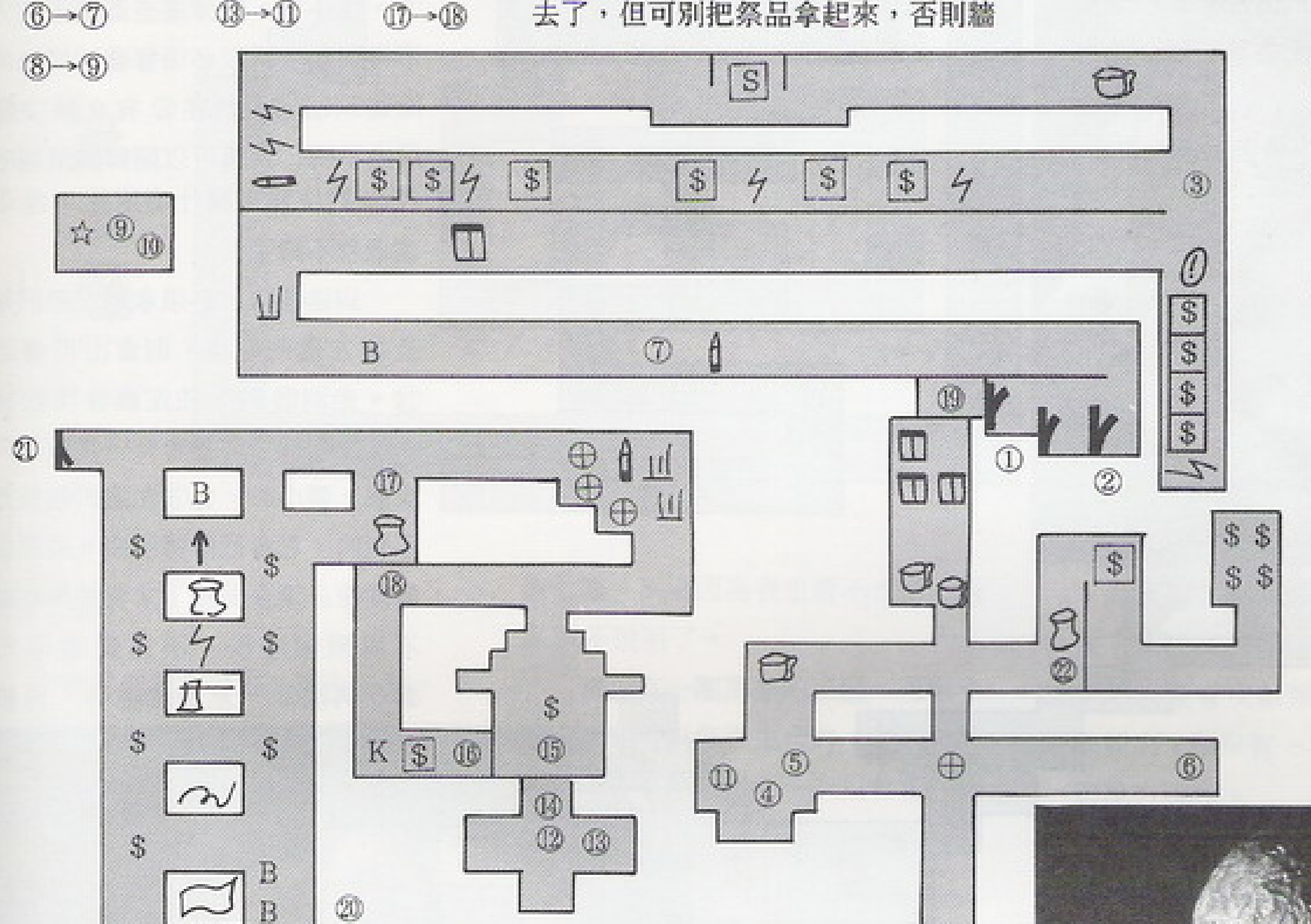
第四層

當你要到通道③翻箱子時，最好先把身上的物品放在③下面那條通道，如此才能把物品全部拿出來，要去拿陷阱下面那四只箱子也是如法泡製。經過陷阱時它會讓你滑到下面的高壓電，要小心點。

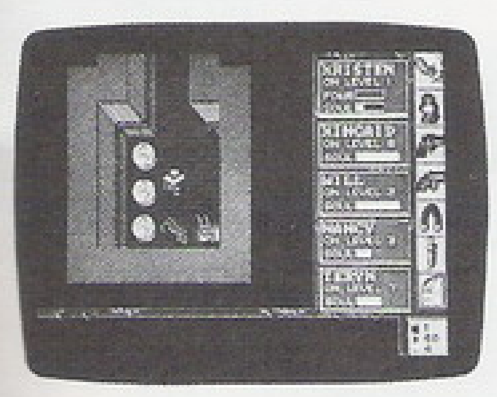
先打開機關①，會被傳送到③，再回來打開機關②又被傳送到③，回來時，就可發現機關①消失了，但前面不通，此時就可聽到蝸牛怪吵著要禮物，只好找個沒用的東西充當祭品放在⑲處，然後離開，牆居然消失了，帥吧！把這些蝸牛怪解決後就可進去了，但可別把祭品拿起來，否則牆又會合起來。

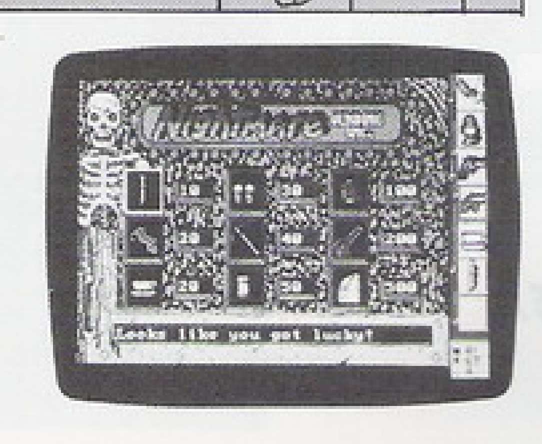
進去後會看到四個電池，別拿太快，因為拿了電池後會出現刀山。別拿㉒這瓶藥水，因為你會拿不到，反而被困在高壓電當中。要開那三扇門時，身上要有兩把鑰匙，假使沒有，去販賣機買，然後去開第三扇門，拿手槍，方便後續行動，中間那扇門要最後開，否則鑰匙會不夠。拿走⑰下面這瓶藥水後，傳送點⑰會消失。

在⑳這裏有三顆手榴彈，但前兩顆只要一接觸就會爆炸，但也把牆炸開了，就可拿到地圖。當你從藥水的右邊走過，它就自動跑到外面。在這裏還有三項物品無法拿到，真是可惱。看到㉑這個機關沒有？去打開，然後你會聽到利爪怪人說「本山人來也」！若要救你的朋友只要按 ← 鍵，然後就會聽到一聲尖叫，萬歲！你已解救了一個朋友。別樂歪了，還有三個呢！



第四層
(LEVEL 4)









第五層

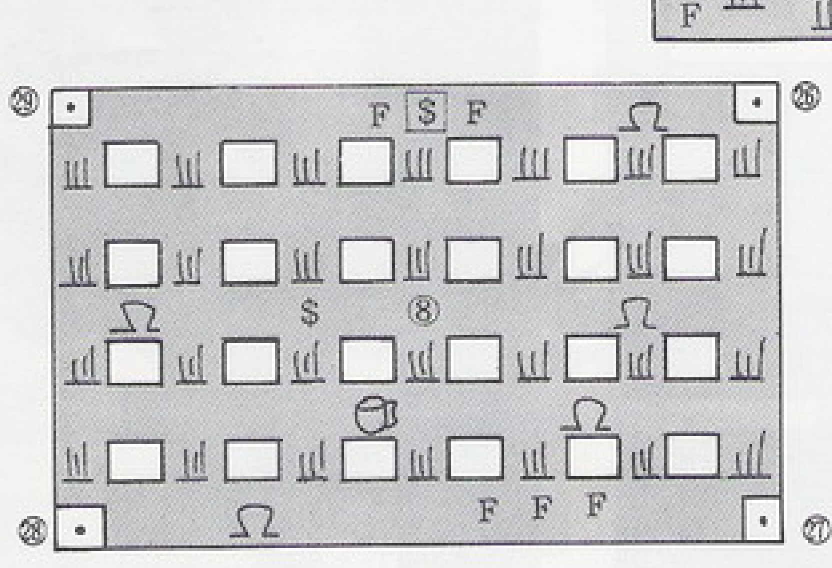
到達五樓後，向下走，就會被傳送到②，這裏有3條路讓你走，先走哪一條都無所謂。

到達④之後，可真的傻眼了，一大片刀山，一輩子也別想離開，不過別怕，只要跟著我走就沒問題。④是你一開始所站的地方，地圖上的格表示安全區域，一個格子代表一個刀山，所以就根據地圖上箭頭所指示的方向，先向上走兩格，再向右走3格，以此類推，走到⑩就會被傳送到⑪，不過通過這些刀山的方法也是跟上面所說一樣，當你站上去後它就會消失了。

到達⑪後，把手槍丟掉換上步槍。

傳送到⑬後，可以看到右下方的高壓電當中有一顆子彈，它就是傳送點⑨，很不幸，關掉這些高壓電的方法不得而知，所以必須冒著被烤焦的危險衝到⑨。至於在㉑有9個按鈕，用途不明，大概可以關掉高壓電吧？在㉒的按鈕也沒什麼用途，能走到這邊就不錯了。

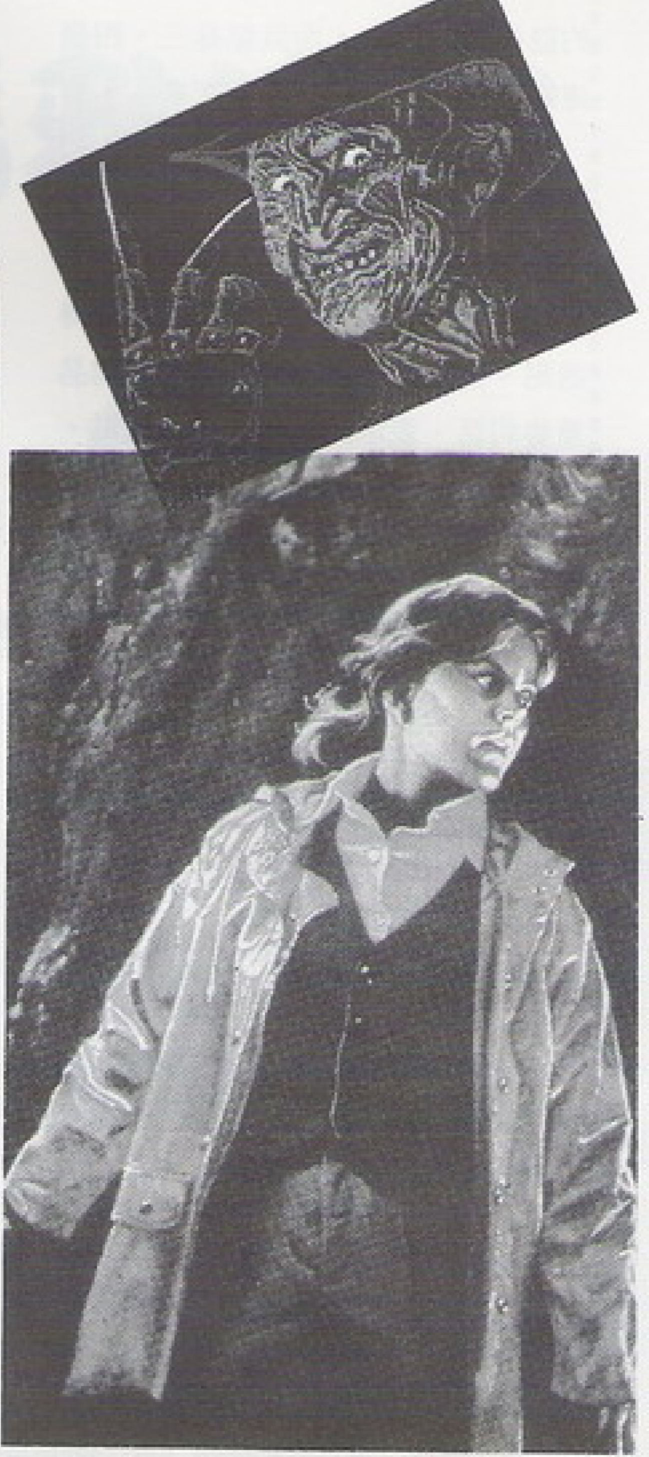
到達⑯時，必須拿起左邊的鑰匙及㉔左邊的電池，則會出現傳送點⑯。走到㉕時，往左邊會比較好走。抵達⑧後，右邊會有一隻黃蜂向你攻擊，要小心。在⑧左邊的錢幣是拿不到的，它會把你彈回去。這裏的四個按鈕必須全部按下才會被傳到⑱，不用照順序按，不過建議你先按㉖，再按㉗，然後拿咖啡，再按㉘



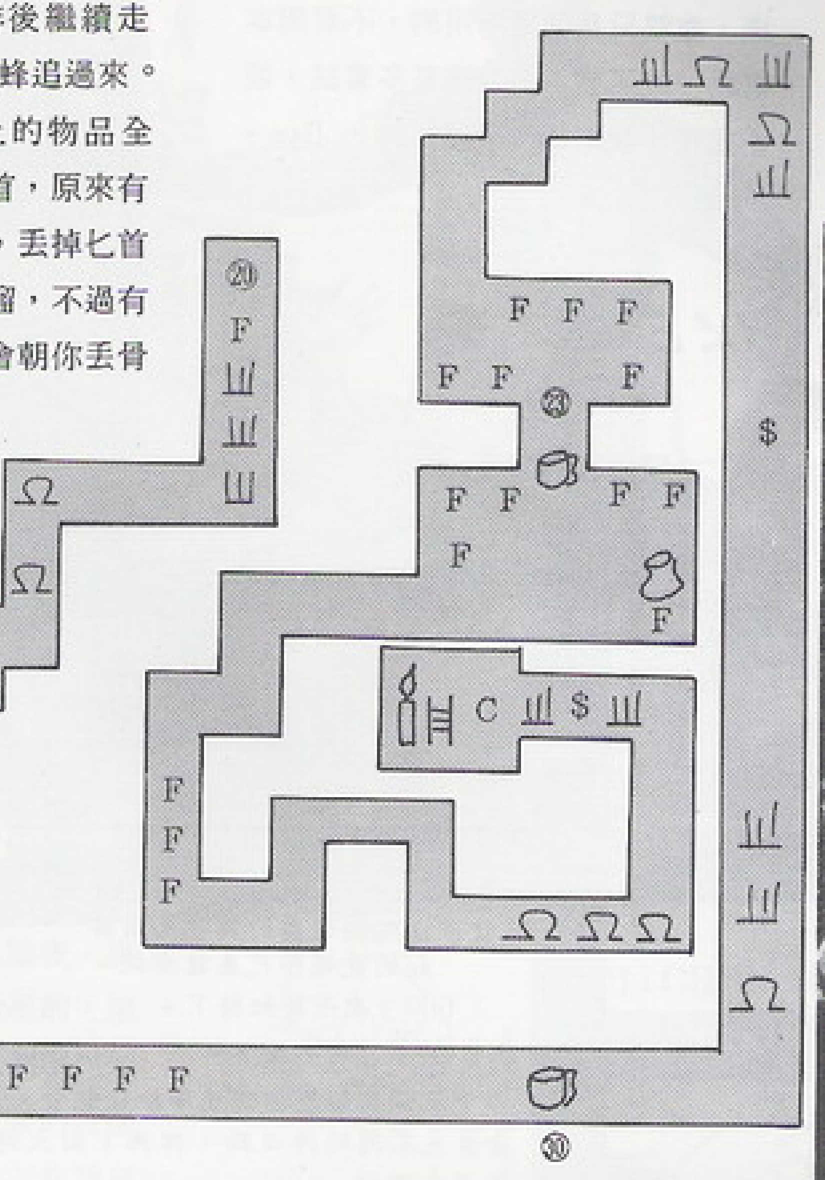
第五層 (LEVEL 5)

，再按㉙，這樣可以少走一些路。傳送到⑱後，對面有一隻黃蜂對你虎視眈眈，送牠上西天以策安全。

當③、⑤、⑦都走過後，⑲才會出現。在拿了③這杯咖啡後繼續走，不要停，因為會有一隻黃蜂追過來。到達㉓後，你會發現身上的物品全都不見了，只剩下一把匕首，原來有個骨架子來找你「單挑」，丟掉匕首，衝過去兩三下就清潔溜溜，不過有一點要注意，這個骨架子會朝你丟骨頭，所以要馬上衝到它身邊把它解決掉，踩過那堆骨頭後，身上的裝備都在前面排列整齊、恭迎大駕，而且還附送一瓶藥水。



第五層



第六層

六樓的鬼魂非常多，要小心點。朝下走後，教母會給你一些提示，可要仔細看，這可關係著你能不能下到第七樓，不過因為我也看不太懂，所以就不說明了。

在①有一團黑黑的東西，可別小看它，它可以恢復生命力，但只限於奇次數，也就是說第一次用會醫治你，而第二次用會傷害你，以此類推。按下按鈕⑥會連接㉙。㉘跟①一樣，不過沒有次數限制。㉖會增加特殊能力，但只有一次。按下按鈕⑲可解除力場㉑。

首先，若身上還有空間就先拿走㉘那兩瓶藥水，然後傳送到⑩，按下②、③這兩個按鈕，可以拿到寶箱，再按一下③，可拿到藥水。到達㉔後，有五個按鈕，依照地圖上，塗黑的按鈕表示要按，按了之後會出現一條通道，不過可不要再碰到按鈕，否則通道會消失，所以通道下方的按鈕要最後按。

按下按鈕㉕之後，才有辦法救出在㉗的朋友。從㉕傳送到㉓後要立刻向左走，因為㉓這個傳送點正好在火焰上，向左走後，怪人就會告訴你「腳底按摩，有益健康」，怎麼回事呢？朝上走就明白了，一條好長

第六層

⑳→⑥

的路佈滿了刀山，而且都是三、四個連在一起，所以要先儲存起來。

好不容易通過這條坎坷的路，到達㉑後，按下按鈕，連接通道，就可以救出朋友了。在⑨、⑫、⑰的物品是拿不到的，因為物品本身就是傳送點。假使在地圖上的傳送點跟物品重疊的話，表示此物品就是傳送點。

在第六層還有很多不知用途的按鈕及疑點，就靠各位高手去傷腦筋了，看有沒有辦法下到第七層。

在本棟樓中尚有很多問題還未解決，攻略只是供參考用的，不要照本宣科一成不變，多動腦筋多嘗試，說不定後半攻略的作者就是你， Bye－Bye！



第六層 *(LEVEL 6)*

註：在按鈕週圍的數字為該按鈕的號碼即代表該按鍵。
「ON」表示按鈕按下。
「OFF」則未按下。

以下三個按鈕可和㉒這個按鈕配合，又會產生不同的傳送點，但與下面大同小異，所以不予列出。

⑥、⑦、⑭ ON
④→⑫→⑬，⑭→⑥
⑧→⑰→⑤，⑦→⑥
⑪→⑨→⑱

⑥、⑦、⑭ OFF
④→⑰→⑤，⑦→⑥
⑧→⑨→⑩
⑪→⑫→⑬，⑭→⑥

⑥ ON，⑦、⑭ OFF
④→⑫→⑬，⑭→⑥
⑧→⑰→⑤，⑦→⑥
⑪→⑨→⑩

⑦ON，⑭、⑥OFF
④→⑤，⑦→⑥
⑧→⑨→⑮，⑯→⑥
⑪→⑫→⑬，⑭→⑥

⑦，⑭ON，⑥OFF
④→⑫→⑬，⑭→⑥
⑧→⑨→⑱
⑪→⑫→⑬，⑭→⑥

由於這層樓傳送點非常多，而且會隨著按鈕的狀態而變化，所以在這此提出說明。

由於傳送點及按鈕非常多，說起來很複雜也不好表示，所以請各位玩家多費點心，否則遊戲很難進行。

㉕→㉓

瑪雅迷踪

完全攻略

文/藍斯 & **Devil**
圖/**DGI & B.B**

自從軟體世界出版瑪雅迷踪後，我就常常整天坐在電腦螢幕前，思索著各種破關法。相信大家都很想知道破關的途徑，現在提供完整的攻略及圖說，希望各位瑪雅發燒友能早日闖關成功。

遊戲一開始，你在 MERIDA 的市集，身上只有一千元，二罐汽油和一罐機油。進到雜貨店先買些便宜的物品：肉、香煙、傘及其他必須品：纜繩、油燈、醫藥箱……。這時，錢已花用殆盡，只好離開商店。在店門外遇上你的對手歐瑞克，將他打昏或者避過他便可跳上吉普車，直駛第一個部落（圖一）。



(CHICHEN ITZA)

(COPAN)

(TIKAL)

(UXMAL)

(MERIDA)

方向↑

圖一

到達部落後，以肉或香煙或傘向土著換得風之轉輪及陶製品，回 MERIDA 市集，把換得的物品全部變賣再購買你亟待補充的裝備，以汽油、機油最為重要。至此，所有裝備齊全後，才正式揭開本遊戲之序幕。

沿著道路行駛，到達第一個古蹟 UXMAL。這時請小心前進，滿地爬行的毒蛇非常凶猛，一旦被咬，生命力會大量受損。直線前進，進入酋長房間，瑪雅酋長神情呆滯地坐在王座上。離開後往畫面右邊走去，會看到兩間相鄰的房間，最右邊的房間內有扇緊閉的石門，無法進入。而相鄰的房間內，有第一座雕像(A)，將它拾起，順便看一下兩幅壁畫，畫中的人即是酋長，其中一幅酋長的腳下有三座雕像，另一幅則只有一座像（即地上的雕像），情形頗令人納悶！

走出來，往畫面左邊走去，會看到兩間相鄰的房間，最右邊的房間內有塊小石碑，可拾起。相鄰的房間內



的壁畫上，酋長的腳下則是完整的四座雕像，正待你去全部尋回。

往 TIKAL 去，途中經過第二個部落，用較不重要的東西和土著交換第二座雕像Ⓑ和一個泥製的神像頭雕。接著驅車直奔 TIKAL，到達時，迅速朝右走，進入右石室，拿起地上的小石碑，再用鐵橇撬開地下道封口，進入密室，點亮油燈，會看到兩座神像聳立，推一下左神像的左側（如果推錯，會有暗箭射出，損傷生命力），然後離開這石室。

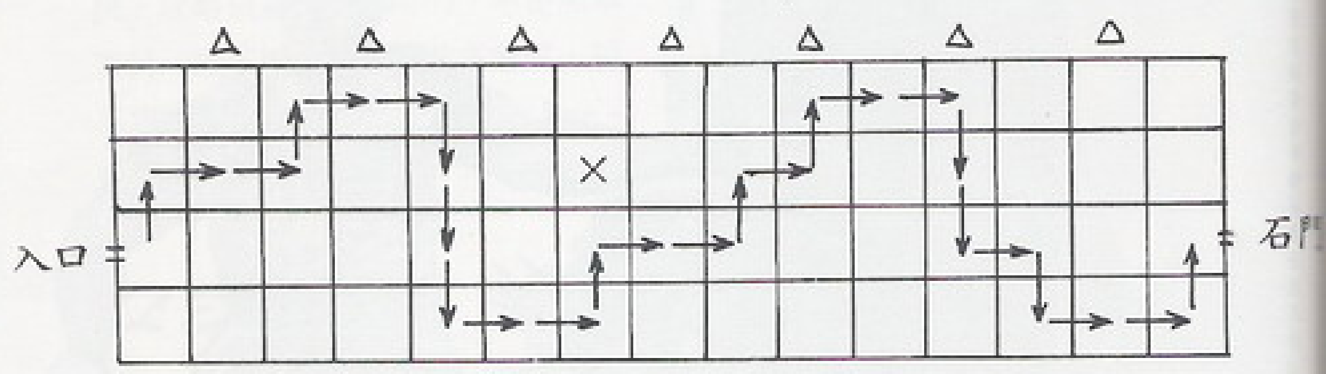
接著往中石室（停車處）走去，進入後拿起地上的第三座雕像Ⓒ，使用鐵撬進入密室，會看到另外兩座神像，用手推一下右神像的左側。離開後到左邊的石室，直入密室即可拿到瑪雅玉神像的一部分。

驅車往 COPAN 的路上會經過第三個部落，裡面沒有重要物品，可迅速離開，繼續行程。

到達 COPAN 時，往右邊走去，有三間相鄰的房子，右邊的房內須走過機關重重（圖三），躲過致命的刺球，才能到達石門。進入石門內，瑪雅玉神像的頭部正迎著你，迫不及待地拿起，石門卻在瞬間關上了。往對牆的壁文一看，上面指示你留下泥製的，拿走玉雕的，於是趕緊把在第二個部落換得的泥製神像頭雕放在原來的地方，石門即刻打開，沿著來時路，小心翼翼地慢慢走出去。

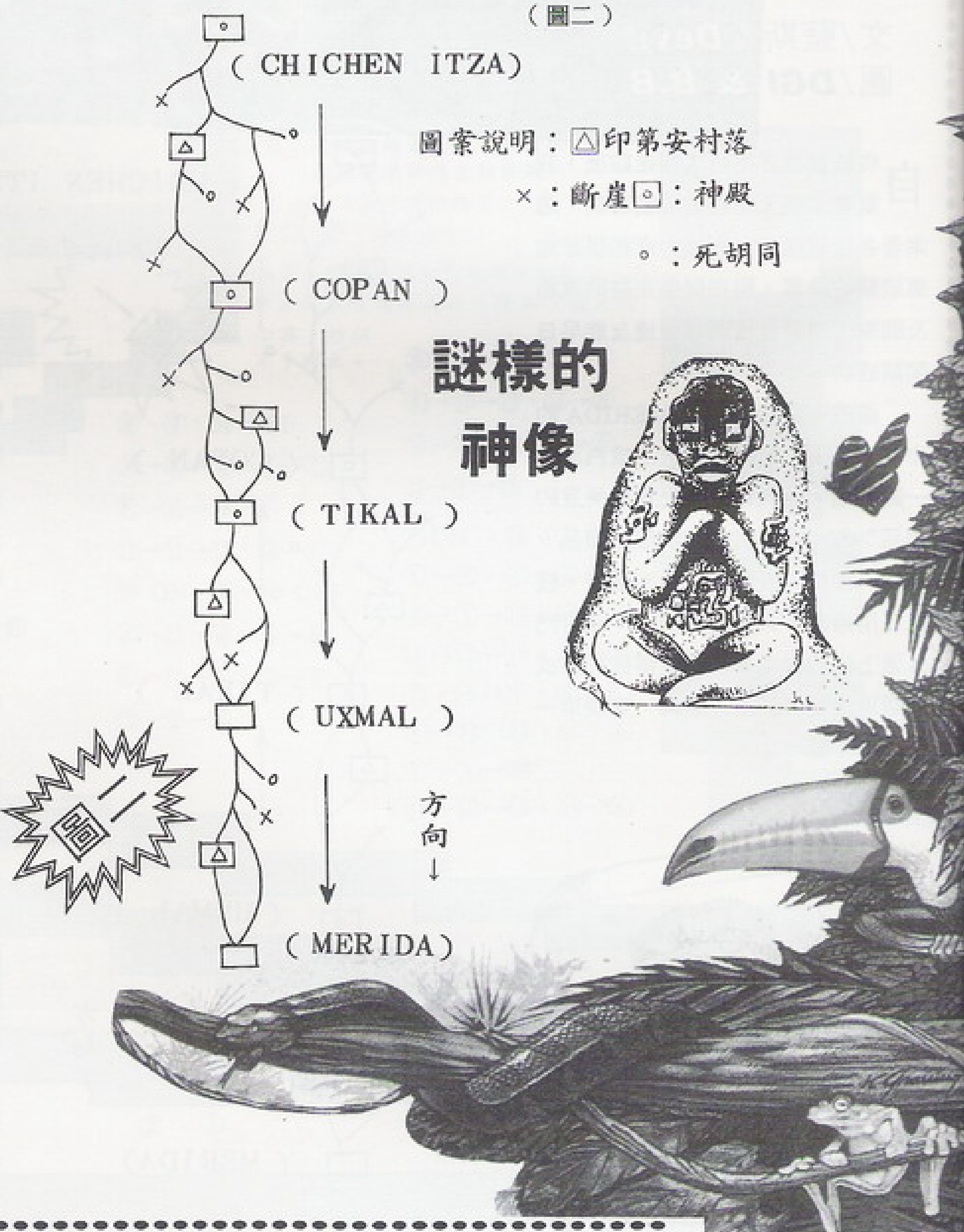


△：神像
×：死人骨頭



中間的房內，壁上雕有文字，內容可對照手册第14頁。左邊的房內則有水果和陶罐。

依照中間房內的壁文，往左邊的林中走去，小心走過食人花群，看到一些石碑，用鐵撬每個石碑撬看，啊哈！終於找到第四座雕像Ⓓ了！一路衝出食人花群，趕回 UXMAL。（圖二）

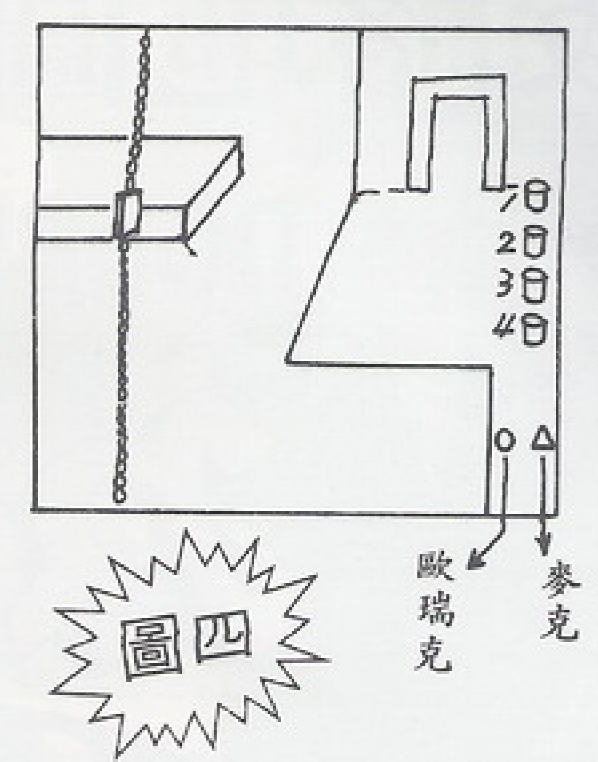




回到 UXMAL 的瑪雅酋長面前，將四座雕像依 ABCD 順序排列在酋長腳下，只見酋長又馬上恢復精神了！此時，你可走到最右邊的石室內，原來緊閉的石門已開啟，裡面正是瑪雅玉神像的最後一部分。擁有完整的玉神像後，便可驅車往 CHICHEN ITIA 去。

經過 COPAN，往 CHICHEN ITZA 的路上，會經過幾座危橋，請小心駕駛，否則會墜橋死亡。

經過千辛萬苦，飽嘗九死一生，終於抵達目的地了。一下車就發現歐瑞克的車子已經在等你了，加快腳步，走上石階，雖被老鷹啄了兩下，但無大礙。進入石室、走下秘道，只見歐瑞克正摩拳擦掌地向你走來，設法把他引到平台的最邊緣(圖四)，狠狠給他兩拳，永遠擺平他。



圖四

拿出神像，先放在石柱(4)，再放在石柱(3)，再放在石柱(1)，拿起神像，小心走過吊橋，到達石門前，把神像放在石門前的石柱上，石門即刻開啟，無窮無盡的寶藏正等著你！

瑪雅迷蹤



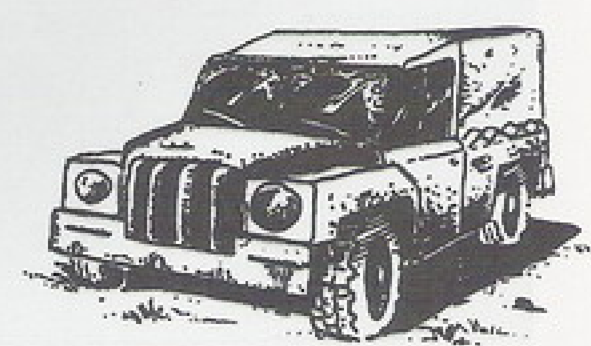
瑪雅有著什麼樣的玄機



手冊指正

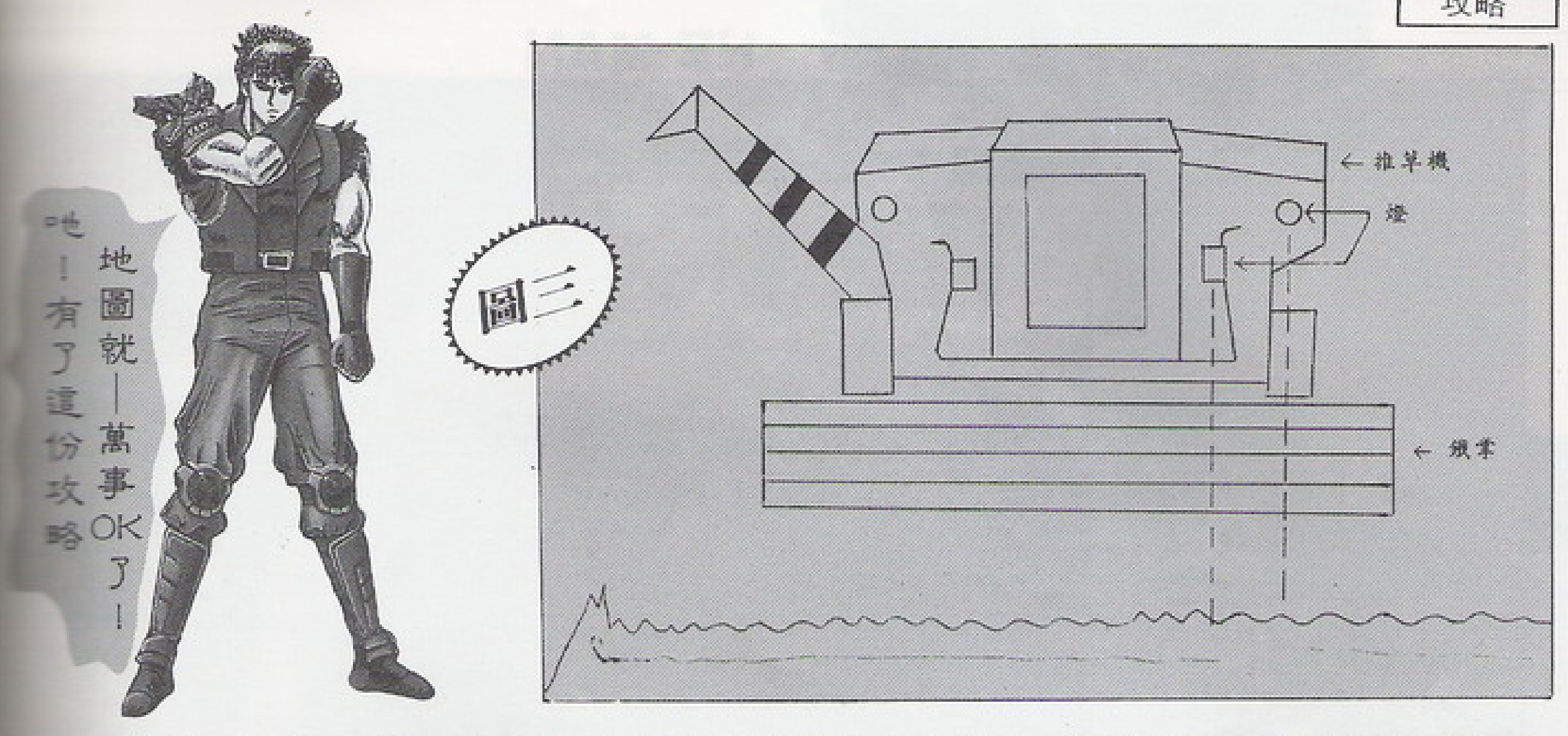
/B.B.

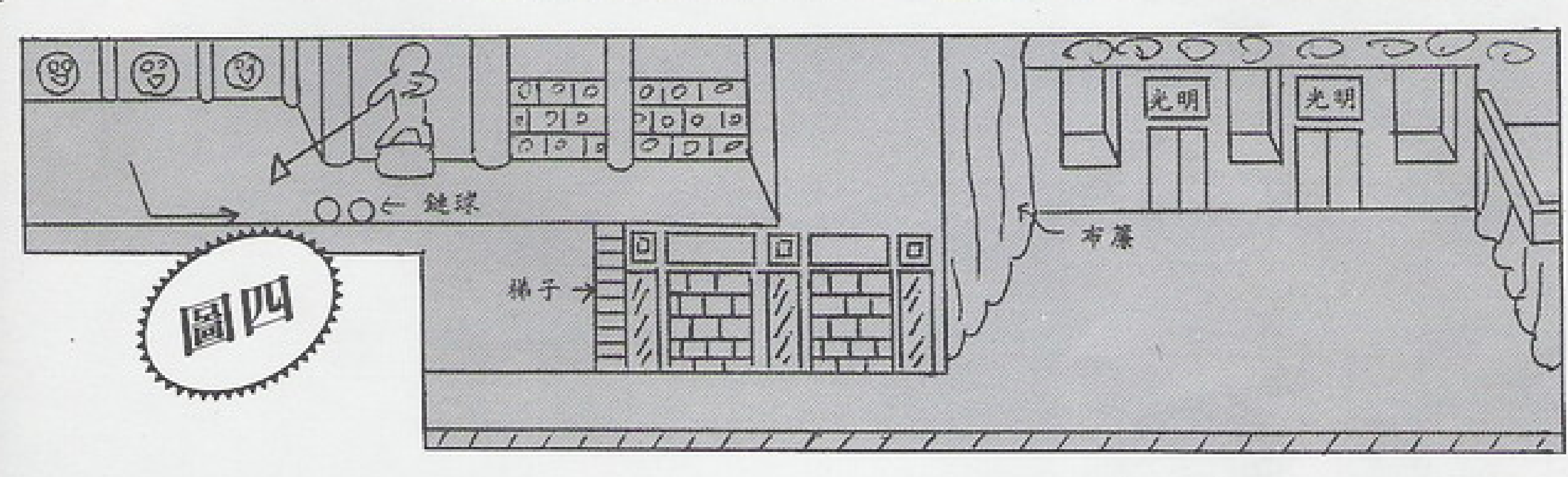
手冊第12頁之密碼表：頁次 5，行次 1，字數 3 的密碼 clavier 其中字母 a 是經過鍵盤轉換後之字母，如在遊戲中全部參照輸入，則永遠是錯誤的，應將 a 改為 q，輸入 cl qvier，則密碼就正確無誤了。




攻略
攻略地圖
蔡政良
DOUBLE DRAGON
雙截龍
II
The Revenge
圖一
刀子
圖二
梯子







第一關
START
田×1 ▲×2 ◆×1 ｜ ●×3 ｜ ●×2 ■×1 ｜ □-□×1 ▲×1 ◆×2 ●×1 ｜ Ⅱ×1 ▲×2 ｜ ⊕×1 — END
此虛線區域詳細地形如圖一

第二關
START
彈×1 □-□×1 ■×1 ◆×2 ｜ ○×1 ▲×1 ●×1 ｜ ▲×1 ｜ ▲×1 ｜ ●×3 ◆×4 ▲×2 Ⅱ×1 ⬛×1 END
此虛線區域詳細地形如圖二

第三關
START
■×1 ●×2 ▲×1 ｜ ▲×2 ｜ 木×1 □-□×1 ●×2 ◆×1 ｜ ▲×2 ●×2 ｜ ●×1 ｜ ▲×2 ｜ ●×1 技×1 ｜ ▲×3 ｜ □-□×1 ●×3 技×2 ｜ ⊕×2 END
此虛線區域詳細地形如圖三

第四關
START
■×1 ｜ ■×2 ϕ×1 END

第五關
START
■×1 ｜ ▲×1 ｜ ϕ×2 ｜ ○×2 ｜ 梯子 ｜ ▲×2 ｜ ⊕×1 ｜ ⊕×1 ｜ 彰 ◉×1 ϕ×2 技×1 ⬛×2 ■×1 END
此虛線區域詳細地形如圖四

標示符號說明

- ϕ：持棍大漢
- ●：獨眼嘍囉
- ▲：嘍囉
- ■：巨人"阿波波"
- ◆：琳達
- ⬛：大胖子
- ⊕：鐵面人
- ◉：影子教父"威利"
- 技：技擊高手
- 影：自己的影子
- 田：箱子
- □-□：鏈子
- Ⅱ：刀子
- 彈：手榴彈
- 木：木塊
- ○：鏈球

出現人數２名

◆×2
↑
敵人的角色："琳達"

圖五 双截龍Ⅱ完全攻略簡圖



SPACE ROGUE

HE-MAN

銀河英雄 攻略(五)完結篇

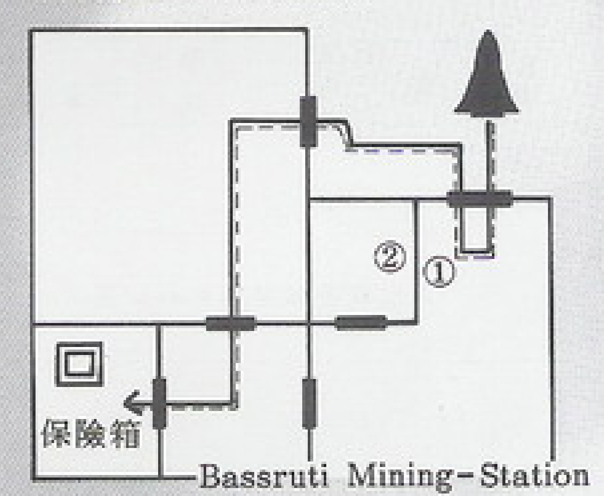
由葛特處得知塔剛的去處，我馬上前往特羅查爾星站，卻一無所獲。不得已，只好到處查訪，看能不能找到其他線索。

經過數月奔波，終於在羅斯採礦站（Ross Station）問到有關塔剛的消息，提供人是法拉醫師（Dr. Ferah），她是一個瞎眼的女人。由她口中得知雷森（塔剛化名），曾來此地請法拉在左眼裝上特殊鏡片，好讓人以為他瞎了一隻眼睛。

告別她後，猛然想到一個人，密康二號採礦站（Micon II Station）那個一眼白濁的老瘋子，不知是否就是塔剛。當下立刻前往，但他已瘋得語無倫次，問不出個所以然。

正在束手無策之時，又想起那個落魄商人曾提到NSB神經鎮定劑，只好冒險前往已遭怪物佔據的貝薩路提採礦站（Bassruti Mining Station）一探。

跟怪物一番捉迷藏之後，終於在一間房間裡找到保險箱，打開它，果然發現 NSB 神經鎮靜劑。



※註：要躲開怪物的方法是下船後，走到①處，等一下，將怪物引到②處，再依路線走到保險箱處即可，小心不要給怪物抓到，一被抓到就 Game Over。最好在進入採礦站之時將遊戲存起來。若失敗了，多試幾次。

火速趕回密康二號採礦站（Micon II Mining Station），為塔剛注射 NSB 神經鎮定劑（選「Other」，再鍵入「NSB」），他的情緒果然緩和下來，臉上重新露出堅強的意志力。

「為什麼要幫助我？我必須了解你的動機。如果你是女伯爵派來的，一定知道任務密碼。」

我立刻回答「Ferret」（選「Other」再鍵入「Ferret」）。

「那你應該知道我就是塔剛。」

我回答：「是的。到底發生什麼事？」

「開始時一切都很順利，我先偽裝自己一買了艘逐日者太空船，改變外貌，換了個新名字，然後開始查訪……

「我聽到葛特（Gult）曾深入曼其人星系掠奪的傳言，所以混入海盜



英


幫會想得到更多消息。海盜們說維勒妮（Vilanie）付他們高額賞金獵殺昆蟲人。

「這很不尋常，有人會沒事叫海盜獵殺昆蟲人？稍後我找到了原因：獵殺昆蟲人是想要挑起曼其人與銀河帝國的戰爭。戰爭一旦挑起，誰會獲利？事實上，隱藏在維勒妮背後，指使她的不是別人，正是柯茲上將（Admiral Koth）。

「戰爭可以帶來機會。銀河帝王海莎（Hiathra）已太老邁而無法指揮作戰，但柯茲可以，他可以戰功獲取帝國的王位。他可不管法安星系是否會變成一片焦土，或許他就希望這樣……

「哦！藥效已經開始減退了，我不知道還能清醒多久……」

塔剛盡力保持神志清醒：「葛特…一海盜幫的頭子……告訴他……叫他停止掠奪……停止那愚蠢的行為……未免太……晚……啊……啊……

「是維勒妮使我變成這樣……她識破我的身份，她扭轉了……啊……啊！」

塔剛已永遠地消失了，在我面前的，只是一個無可救葯的瘋子。現在法安星系的命運全操在我手上了。

根據塔剛所說，我又再次前往自由公會前哨站找尋葛特。一見面就向他揭穿柯茲的陰謀（選「Explain Koth's Plot」）。

葛特很仔細地聆聽，然後一言不發地在房內來回踱步，從頭細思。最後，他猛力一拳搥在桌子上：「維勒妮這老巫婆」，葛特狂暴地怒吼，「我痛恨被人利用，尤其是像可惡的維勒妮和柯茲這種人。」

我央求他：「幸好事態還沒有擴大，你不能再激怒曼其人了。」

葛特回答：「你說的對，以後我不再獵殺曼其人，掠奪他們所生存的星系。如果我們遠離他們，這些昆蟲人或許會安靜下來。」

葛特又說：「不過我們已和維勒妮達成一樁買賣，就是去偷取一顆蛋，代價是150,000 CR。」

我問：「是曼其蛋？」

「曼其蛋又叫Chi-gomber，我們必須深入曼其星系才能找到。

「我問她，僅僅為了一個蛋，何必花那麼大工夫？她解釋說是要拿來當珍寶收藏。經你說明一切之後，我再也不信她那一套說詞。

「我們必須多了解有關曼其蛋的事。嗯……，去問巴奇里人（Baakili），他們似乎什麼事都知道。當然了，你必須送他一些舶來品以交換消息。

「如果你找不到什麼可以給他，去羅斯採礦站（Ross Mining Station）找看看。有一個礦工將他的寶石藏在垃圾堆裡。

「去吧，帶著答案回來吧！」

在羅斯採礦站交易中心東方的門後，經過仔細找尋，果然在垃圾堆中找到一顆寶石（Dilithium Gem）。但巴奇里人可就難找了，因為他們經常在各星系遊歷，經過數日奔波，逐站找尋，終於找到了。

我開口就要求交易（選「Let's Trade」），再問他曼其蛋的事（選「Other」鍵入「Manchi Egg」）。

「啊！曼其人，我最了解他們了，我曾去過他們的星系。這是很珍貴的消息，不是金錢可以交換的。我需要一些舶來品來交換，你能給我什麼？」

我二話不說，拿出在羅斯採礦站找到的寶石交給他（選「Other」，再鍵入「Gem」）。

「這樁交易很公平。曼其人是由一種肉食螞蟻進化而來的。雖然他們已是高度進化的種族，仍然潛伏著祖先的特性：強烈的貴族階級制度、群體生活的習慣、遵從女王的命令；受到壓迫時，性格黑暗面就浮現出來：對陌生人產生誇大妄想，變得極端嗜血。

「曼其人的權力中心是他們的女王，她是大地之母與至高無上的統治者。她還必須從事王室子孫繁衍的工作。當女王覺得來日無多，壽命將終，她會產下一顆蛋，叫Chi-gonger（生命使者），當它孵出，下一任女王就出世了。這是他們的生命週期。

「因為他們的團結特性，曼其人時常發生內戰，使得進化加快很多。三世紀之前，他們才建造了第一架太空船。而今天，他們已佔據了27個星系，人口比法安星系還衆多。我曾造訪他們的母星系Ja-Karn（GC 3409），見識他們的高度科技與文化成就。

「在帝國政府中，有人想挑起與曼其人的戰爭。他們不是笨蛋，就是別有用心，因為任何與曼其人的戰爭，都將是一場浩劫。其中一方一定會遭受滅亡，只是不知道是那一方……

「還有其他事嗎？」

「沒有了」（選「No」）。

由巴奇里人口中，我才知道事情的嚴重性，立刻以最快速度趕回自由公會前哨站與葛特商量對策。

一見到葛特，我就一五一十告訴他。

葛特瞪大眼發呆了一回，才說：「這些昆蟲人的本性並不狂暴，若你太過份地欺壓他們，他們將會瘋狂地反擊。至於偷走女王的蛋……呃…只能說：糟透了。」

我接口說：「我們必須從維勒妮手中將它奪回來。」

葛特回答：「她把蛋帶到特羅查爾前哨站（Trochal Outpost），藏在她房內一個鎖住的門裡。但維勒妮



SPACE ROGUE

與她的警衛可不是好惹的，或許這群兄弟可以幫得上忙……

「有了！你去奪取曼其蛋，同時間我的海盜弟兄會攻擊前哨站，引開警衛，你只要對付維勒妮本人就可以了。我們必須立即出發，將蛋奪回來。」

我一進入特羅查爾前哨站，海盜就開始攻擊，一時間警鈴大作。我乘亂衝入維勒妮房間，她命令我取下心靈護盾，但我可沒那麼笨（選「Keep it on」）。她立即呼叫警衛，但他們正忙著抵抗太空海盜，半個都沒來。我不理會她，直接打開門鎖，拿了蛋就衝回太空船。

葛特看到我成功歸來，很是高興：「太好了，但現在我們如何將蛋還給曼其人？不能直接交給航行中的曼其人，因為我們無法與他們通話。我們必須將蛋直接送回他們的本土……

「問題是怎麼過去？路途實在太遙遠了，必須航行16星期，也沒有傳送站通往曼其星系。聽說有人在研究時空跳躍機，或許他能幫忙。」

我忽然想起普羅斯克博士，決定去拜訪他，看看時空跳躍機完成沒有。

到達密康四號採礦站，普羅斯克博士一見到我就高興地說，時空跳躍機已經可以使用。

我立刻告訴他此行的目的（選「Explain Egg to Prosk」）。

「哦！那真是很嚴重，嗯…好吧，你和那個蛋是我這部機器的第一次生物試驗，我將直接傳送你到曼其母星系去。」

普羅斯克和助手們花了數個小時準備傳送 我的太空船 。 當一切就緒，我爬上太空船，扣緊安全帶。

普羅斯克最後告誡說：「記住，時空跳躍機是單程的，回來的唯一方法是經由亞空間。現在告訴我曼其母星系的座標，我要將它輸入跳躍機。」

我回答：「GC 3409」（選「Other」鍵入「GC 3409」）。

不久四處響起能量爆裂聲，太空船開始振動，起初不大，然後逐漸加劇，我不由得擔心太空船已經四分五裂，懷疑普羅斯克是不是那個步驟弄錯了。

所幸一切很快就恢復平靜。我觀察四處星空，發覺已來到一個陌生的星系。我在一個雙星系統的第一軌道發現一個漂亮的星球，那應該就是曼其母星。

我先用防震網護住曼其蛋，才進入曼其母星稀薄的大氣，降落在一個紅土平原上。我跨出了太空船，成為一個來到這遙遠地方的人類。

一群曼其衛士發現我，馬上亮出武器，但是一看到曼其蛋，都立刻放下武器，向他們的曼其蛋敬禮。

「你在那裡找到它的？」咦？曼其人什麼時候學會人類的語言？一個巴奇里人推開人群走了過來，原來是一名翻譯。

藉著他的幫助，我向曼其人說明一切的經過。曼其人很感激地接下了蛋，然後高舉過頂，讓所有的人都可以看到。

由於曼其蛋安全歸來，曼其女王於是宣佈停戰，宇宙又恢復和平。

經過數十個月的冬眠飛行，我回到了帝國母星，受到了英雄式的歡迎。

在王座之前，銀河帝王海步對我說：「光榮的旅行者，就算我們最強的艦隊，也不能完成你獨力完成的一切。你的勇氣與智慧傳遍了整個帝國，我給予你我們的最高榮譽：金陽榮譽勳章。歷年來只有柯茲上將獲得過，但他已經畏罪潛逃了。」

海步將那勳章掛在我頸上：「帝國的榮耀是你的了，轉身面對群衆，接受你應得爵位吧！」

王宮的中庭充滿了歡呼聲……。





水滸傳

修改大全㈡——人物資料

/張嵐

人物資料包括姓名（Name）、年齡（Age）、軍隊（Men）、體力最大值（Body Max）、體力（Body）、力量（Strength）、力量經驗（Strength Experience）、敏捷度（Dexterity）、敏捷度經驗（Dexterity Experience）、智慧（Wisdom）智慧經驗（Wisdom Experience）正直（Integrity）、仁德（Mercy）、勇氣（Courage）、職業（Position）、效忠（Serves）、船隻（Ship）、知名度（Popularity）、忠誠度（Loyalty）、所在州縣。

人物的資料儲存有位址見表4.5.6人物的資料排列方式見表7。

每人資料佔22位元，因此我們可先從SUIDATA1 .CIM 、SUIDATA2.CIM、SUIDATA3.CIM、SUIDATA4.CIM 的第13磁區第468位元（見圖3），把高俅（Gao Qiu）

▼圖3：第1人姓名所存的位置

```
PC Tools Deluxe R4.30
----------------------------------File View/Edit Service------------
Path=A:\*.*
File=SUIDATA1.CIM   Relative sector 0000013, Clust 00008, Disk

Displacement ------------------- Hex codes-------------------------
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 2E 1C 0A 0D 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  2A 21 0B 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  FA 00 5E 01 11 00 17 00 33 35 29 2A 44 28 26 00
 0320(0140)  3C 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  2E 1E 0A 0B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  2C 01 86 01 1D 00 2A 00 31 31 26 2A 3F 30 27 00
 0368(0170)  B6 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  2D 1F 0B 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0400(0190)  78 00 FA 00 1C 00 12 00 32 37 26 23 3C 2A 27 00
 0416(01A0)  C6 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  29 19 0F 0E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 2E 1D 0A 0D 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 47 61 6F 20 51 69 75 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 54 68 65 20 42 61 6C 6C 20 4B 69 63
 0496(01F0)  6B 65 72 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 59 00
```

表4：在SAVEDATA檔（在儲存片上）中各儲存位置第1人資料起始位址。

遊戲進度	磁　區	起始位址
1	0	14
2	13	481
3	27	436
4	41	391
5	55	346
6	69	301
7	83	256
8	97	211
9	111	166
10	125	121

表5：各時期人物資料所存之檔案及第1州資料位址

時期	檔　　名	磁區	位元
一	SUIDATA1、CIM	0	2
二	SUIDATA2、CIM	0	2
三	SUIDATA3、CIM	0	2
四	SUIDATA4、CIM	0	2

表6：各人物資料的22位元所代表的意義。

位元	說　　明
1	有待觀察
2	有待觀察
3	年齡（Age）
4	效忠（Serves）
5	所在州縣
6	體力（Body）
7	體力最大值（Body Max）
8	正直（Integrity）
9	仁德（Mercy）
10	勇氣（Courage）
11	力量（Strength）
12	敏捷度（Dexterity）
13	智慧（Wisdom）
14	力量經驗（Strength Exp.）
15	敏捷度經驗（Dexterity Exp.）
16	智慧經驗（Wisdom Exp.）
17	忠誠度（Loyalty）
18	?
19 20	知名度（Popularity）
21	軍隊（Men）
22	船隻（Ship）、職業（Position）

當1再往下數到所要的人名，再加以計算即可，例如：要找第9個儲存位置的王倫（Wang Lun）資料，即從高俅往下數，王倫是17號（見圖4）















```
PC Tools Deluxe R4.30
-----------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=SUIDATA1.CIM   Relative sector 0000015, Clust 00009, Disk

Displacement ---------------------- Hex codes-----------------------
 0000(0000)   54 68 65 20 46 69 76 65 20 48 75 65 64 20 54 69
 0016(0010)   67 65 72 00 00 00 00 00 00 00 29 01 C0 50 65 69
 0032(0020)   20 58 75 61 6E 00 00 00 00 00 00 00 00 54 68 65
 0048(0030)   20 49 72 6F 6E 20 46 61 63 65 64 00 00 00 00 00
 0064(0040)   00 00 00 00 00 00 00 27 03 C0 5A 68 6F 75 20 59
 0080(0050)   75 61 6E 00 00 00 00 00 00 00 54 68 65 20 44 72
 0096(0060)   61 67 6F 6E 20 66 72 6F 6D 20 74 68 65 20 57 6F
 0112(0070)   6F 64 73 00 40 03 C0 46 61 6E 20 52 75 69 00 00
 0128(0080)   00 00 00 00 00 00 00 4B 69 6E 67 20 6F 66 20 45
 0144(0090)   61 72 74 68 20 44 65 76 69 6C 73 00 00 00 00 00
 0160(00A0)   00 2E 00 C0 57 61 6E 67 20 4C 75 6E 00 00 00 00
 0176(00B0)   00 00 00 00 54 68 65 20 57 68 69 74 65 20 52 6F
 0192(00C0)   62 65 64 20 53 63 68 6F 6C 61 72 00 00 00 54 03
 0208(00D0)   80 43 75 69 20 44 61 6F 20 43 68 65 6E 67 00 00
 0224(00E0)   00 54 68 65 20 52 61 77 20 49 72 6F 6E 65 64 20
 0240(00F0)   50 72 69 65 73 74 00 00 00 00 00 5E 02 80 5A 65
```

▲圖4：王倫姓名所存位置

，再將17－1＝16，查表4，知道是從111磁區166位元開始，166＋16×22＝518　518－512＝6，111＋1＝112，所以可知王倫的資料是存在112磁區6位元以後的22位元中（見圖5）（若算出來結果在512以上，就必須進位，例如116＋230×22＝5176，5176÷512＝10…5，116＋10＝126，可得此人資料存在126磁區56位元後的22位元中）。若你覺得此方法太麻煩，可見察看此人的正直、仁德、勇氣三項，換成hex值，再用Find（Search）功能尋找，如本例中的王倫，此三項分別為53、36、62（見圖6），換成hex值為35、24、3E來尋找，跳過前面8個，第9個就是我們所要找的地方了（因這3項永遠不變，所以拿來當做指標）。

計算方法見表1說明。

各修改值說明：請對照圖5、表6。

①年齡：在第3位元，最高值為255（FF）。要注意：若修改1～4時期的人物年齡，因為一開始就是過了一年的開頭（徽宗出現），所以年齡都會比修改值多1。

②效忠：在第4位元，各好漢的代表值見表7。

③所在州縣：在第5位元，最高值為48（30），注意，此值必須加1才是真正的州縣編號，例如第10州的值為09。

④體力：在第6位元，最高值為255（FF），注意，體力不得超過體力最高值，否則仍然只有體力最高值所定的體力。

⑤體力最大值：在第7位元，最高值為255（FF）。

⑥正直：在第8位元，最高值同上。

⑦仁德：在第9位元，最高值同上。

⑧勇氣：在第10位元，最高值同上。

⑨力量：在第11位元，最高值同上。

⑩敏捷度：在第12位元，最高值同上。

⑪智慧：在第13位元，最高值同上。

⑫力量經驗：在第14位元，最高值同上，但請注意：此值若超過100（64），則經驗加到256後，即會從0重新開始，力量則不會增加。

⑬敏捷度經驗：在第15位元，其他同上。

⑭智慧經驗：在第16位元，其他同上。

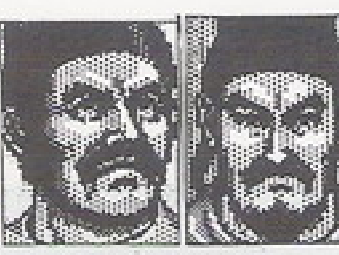
⑮忠誠度：在第17位元，最高值同上，修改好漢的忠誠度沒有作用。

⑯知名度：在第19、20兩位元，最高值為32767（FF 7F），此兩位元須倒過來看，修改不是

```
PC Tools Deluxe R4.30
-----------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=SAVEDATA.      Relative sector 0000112, Clust 00278, Disk

Displacement ---------------------- Hex codes-----------------------
 0000(0000)   00 0E 00 00 00 F5 1E 09 23 10 09 5A 5A 35 24 3E
 0016(0010)   17 13 33 53 26 01 64 0F 0C 00 64 C3 00 00 20 01
 0032(0020)   06 5B 5B 19 14 39 3A 2F 24 00 00 00 00 03 00 00
 0048(0030)   00 20 02 08 1F 01 14 5F 5F 44 3E 50 53 4F 42 00
 0064(0040)   00 00 00 14 00 00 03 AB CA 03 1F 01 07 5B 5B 2E
 0080(0050)   32 55 48 3B 36 00 00 00 00 0F 00 00 03 EB BC 04
 0096(0060)   23 0A 06 5A 5A 32 37 2B 40 34 2C 41 1E 0C 00 03
 0112(0070)   00 00 00 E1 00 00 1A 00 12 63 63 5B 4B 54 5A 5F
 0128(0080)   4D 1E 2D 1C 64 11 00 00 64 C2 22 04 24 00 17 61
 0144(0090)   61 4B 5A 53 5C 4F 42 28 2D 15 64 11 00 00 64 C2
 0160(00A0)   B8 14 21 00 0A 61 61 4F 4E 5A 59 51 1D 00 0F 0E
 0176(00B0)   64 10 00 00 64 C1 D2 0F 28 01 11 57 57 4F 5B 49
 0192(00C0)   58 49 47 00 00 00 00 11 00 00 00 B2 00 00 07 01
 0208(00D0)   08 52 52 5C 49 4D 45 58 43 00 00 00 00 10 00 00
 0224(00E0)   02 2C B6 11 1D 01 02 60 60 4D 5B 4F 45 44 56 00
 0240(00F0)   00 00 00 15 00 00 00 A9 A0 11 1D 00 1E 61 61 57
```

▲圖5：王倫在第9個儲存位置的資料，框起來的即是，①～⑱號請見(3)各修改值說明。



好漢的知名度沒有作用。

⑰軍隊：在第21位元，最高值為255（FF）。

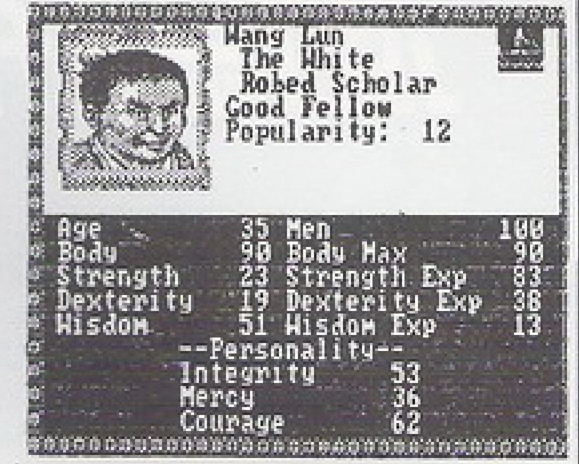
⑱船隻、職業：在第22位元，此位元的修改方式相當複雜，詳見表8。

表7：各時期好漢代號

好漢代號 \ 時期	一	二	三	四
00	高俅（Gao Qiu）	高俅（Gao Qiu）	高俅（Gao Qiu）	高俅（Gao Qiu）
01	魯智深（Lu Zhi Shen）	魯智深（Lu Zhi Shen）	魯智深（Lu Zhi Shen）	魯智深（Lu Zhi Shen）
02	史進（Shi Jin）	史進（Shi Jin）	史進（Shi Jin）	史進（Shi Jin）
03		宋江（Song Jiang		宋江（Song Jiang）
04	林冲（Lin Chong）	林冲（Lin Chong）		
05	武松（Wu Song）	武松（Wu Song）		
06	楊志（Yang Zhi）	楊志（Yang Zhi）		
07			李逵（Li Kui）	
08				李應（Li Ying）
09		李俊（Li Jun）	李俊（Li Jun）	
0A		晁蓋（Chao Gai）	晁蓋（Chao Gai）	
0B	朱武（Zhu Wu）			
0C		燕順（Yan Shun）		
0D			裴宣（Pei Xuan）	
0E			鄒淵（Zhou Yuan）	
0F				樊瑞（Fan Rui）
10	王倫（Wang Lun）			
11	崔道成（Cui Dao Cheng）			
12			曾塗（Zeng Tu）	
13			祝龍（Zhu Long）	
14				李忠（Li Zhong）

效忠的那一位元即是看此表來對照修改。

00～77的意義和本表中80～F7的意義相同、所以不再贅述，職業的英文請對照說明書，不過說明書上Craftsman應改為Artisan，Performer應改為Dancer，死亡（Dead）是表示此人已死，在修改值以外的值請不要亂改，否則可能會出現一些半獸人。＜待續＞



▲圖6：王倫的資料（請與圖5對照）

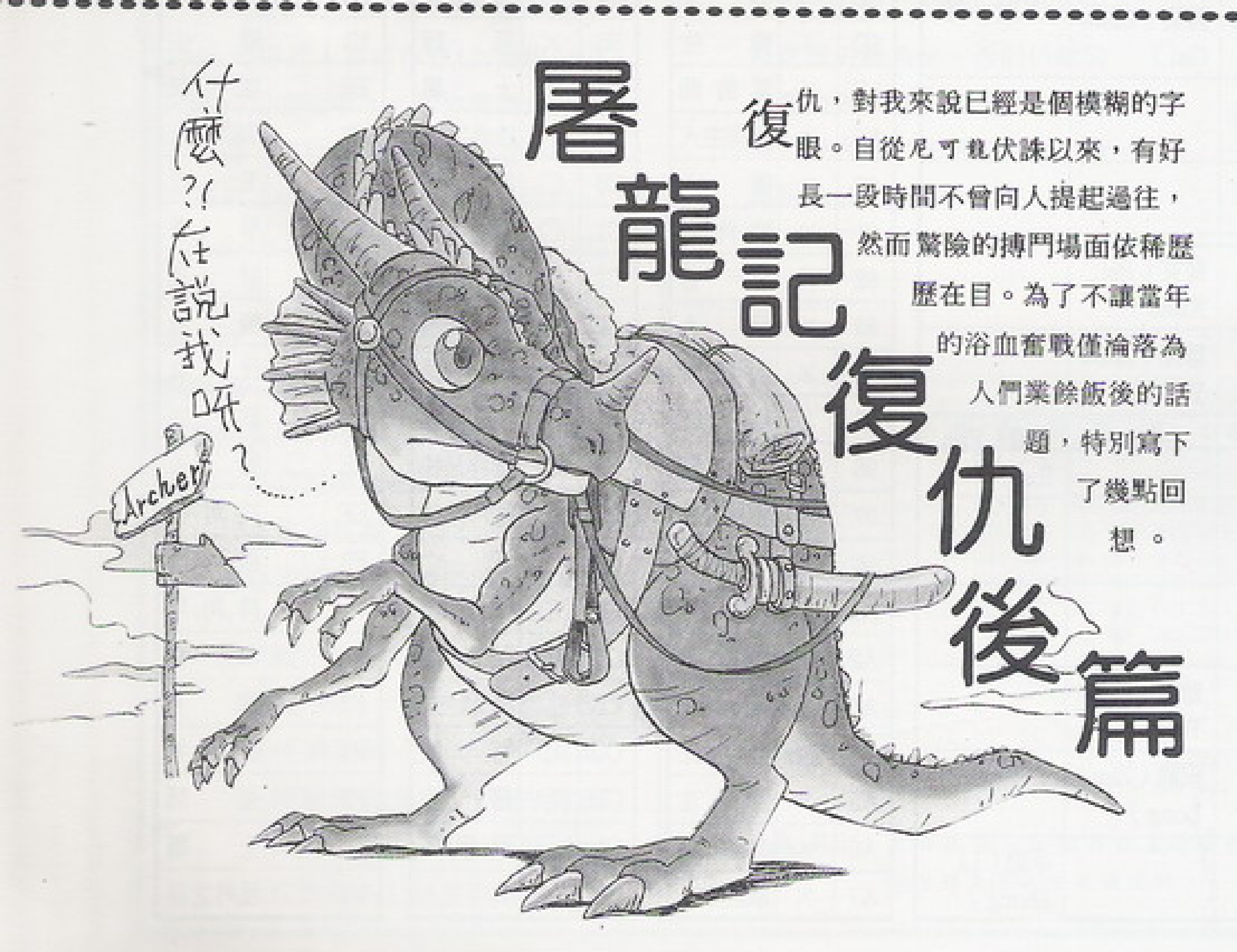
表8：人物資料職業、船隻修改值對照表。

值	船隻	職業	值	船隻	職業	值	船隻	職業
80	×	宰相	A8	×	工匠	D0	○	獵人
81	×	長官	A9	×	學者	D1	○	摔角手
82	×	官史	AA	×	財主	D2	○	軍官
83	×	好漢	AB	×	船長	D3	○	商人
84	×	頭目	AC	×	仕女	D4	○	表演者
85	×	張盜	AD	×	歌妓	D5	○	巫師
86	×	結拜兄姊	AE	×	獵人	D6	○	土霸
87	×	結拜弟妹	AF	×	摔角手	D7	○	法外之徒
88	×	死亡	B0	×	獵人	E0	○	死亡
89	×	犯罪者	B1	×	摔角手	E1	○	囚犯
8A	×	和尚	B2	×	軍官	E2	○	和尚
8B	×	漁夫	B3	×	商人	E3	○	漁夫
8C	×	勞工	B4	×	表演者	E4	○	勞工
8D	×	醫生	B5	×	巫師	E5	○	醫生
8E	×	零售商	B6	×	土霸	E6	○	零售商
8F	×	旅店主人	B7	×	法外之徒	E7	○	旅店主人
90	×	獵人	C0	○	宰相	E8	○	工匠
91	×	摔角手	C1	○	長官	E9	○	學者
92	×	軍官	C2	○	官史	EA	○	財主
93	×	商人	C3	○	好漢	EB	○	船長
94	×	表演者	C4	○	頭目	EC	○	仕女
95	×	巫師	C5	○	強盜	ED	○	歌妓
96	×	土霸	C6	○	結拜兄姊	EE	○	獵人
97	×	法外之徒	C7	○	結拜弟妹	EF	○	摔角手
A0	×	死亡	C8	○	死亡	F0	○	獵人
A1	×	囚犯	C9	○	犯罪者	F1	○	摔角手
A2	×	和尚	CA	○	和尚	F2	○	軍官
A3	×	漁夫	CB	○	漁夫	F3	○	商人
A4	×	勞工	CC	○	勞工	F4	○	表演者
A5	×	醫生	CD	○	醫生	F5	○	巫師
A6	×	零售商	CE	○	零售商	F6	○	土霸
A7	×	旅店主人	CF	○	旅店主人	F7	○	法外之徒

衝鋒飛車 資料檔剖析

邱志威＆邱志晃

屠龍記復仇後篇



復仇，對我來說已經是個模糊的字眼。自從尼可龍伏誅以來，有好長一段時間不曾向人提起過往，然而驚險的搏鬥場面依稀歷歷在目。為了不讓當年的浴血奮戰僅淪落為人們業餘飯後的話題，特別寫下了幾點回想。

奉正義之名，有股不知名的力量也暗中隨時襄助，雖然它的力量尚不足與邪惡的尼可龍相抗衡，卻使這次漫長的征途省事不少。

首先要提的是神弓和魔盾的秘密，它們其實存在著靈犀相通的魔力。神弓和魔盾分別被安置在兩處不同的場所，並有不同敵人和陷阱守護，但是當你手持其中一物時，只要下達丟棄指令（第二功能表的第三指令），赫然可見另一物已然安放胸前！要想消滅火龍非神弓莫屬，而魔盾又正是和尼可龍對決的致勝關鍵，難道…這是宿命？！

還記得那時火龍經常在三處畫面出沒，牠的身軀雖然龐大，卻也不敵神弓兩擊。射中第一箭後，可先行後退一個畫面，再往前回火龍畫面射出第二箭即可成功。縱然是第一箭命中



衝鋒飛車這個 Game，不僅有賽車遊戲的刺激，更有戰鬥遊戲的火爆場面，以往的賽車 Game，技術不好的人只有望車興嘆的份，但在這遊戲中，看誰不順眼，就送他一顆飛彈嘗嘗。看到對方的車在你面前爆炸，實在是太「爽」了。由於彼此火拼的結果，往往一次比賽下來，修車的費用比獎金還要多出很多（第一名只有13000元），為了克服錢不夠的問題，或是飛彈的威力不夠強，數目不夠的問題，請按照以下的辦法來更改資料檔：

①先在主 Menu「Full Circurt Run」。

②然後儲存檔名，輸入檔名之後，選 Save 鍵（此例是 Data．Rct）。

③儲存檔完成後，拿出 Pc-Tools，選擇「File View/Edit Service」，然後 Edit 剛才你儲存的 RCT 檔，按照以下的方式修改：（請參考附表一、附表二）

△附表一說明：武器及 Money 的數目

代號	項目名稱	各組 byte 數	說明
一	Caltrops	2	Caltrops 的數目，從00 00～FF FF
二	Guns Ammo	2	Guns Ammo 的數目，從00 00～FF FF
三	Terminators	2	Terminators 的數目，從00 00～FF FF
四	Missiles	2	Missiles的數目，從00 00～FF FF
五	Mines	2	Mines的數目，從00 00～FF FF
六	錢	4	金錢的數目，從00 00 00 00～FF FF FF FF

△附表二說明：（武器等級、零件等級、對手強度）

代號	項目名稱	各組 byte 數	說明
一	Engines	1	Engines 的強度，從00～02
二	Breaks	1	Breaks 的強度，從00～02
三	Trans	1	Trans 的強度，從00～02
四	Tires	1	Tires 的強度，從00～02
五	Air Forils	1	Air Foils 的強度，從00～02
六	Armors	1	Armors 的強度，從00～02
七	Caltrops	1	Caltrops 的強度，從00～FF
八	Lasers	1	Lasers 的強度，從00～FF
九	Guns Ammo	1	Guns Ammo 的強度，從00～FF
十	Mines	1	Mines 的強度，從00～FF
十一	Missiles	1	Missiles 的強度，從00～FF
十二	Beams	1	Beams 的強度，從00～FF
十三	Ram Spikes	1	Ram Spikes 的強度，從00～FF
十四	Terminators	1	Terminators 的強度，從00～FF
十五	Wheel Spikes	1	Wheel Spikes 的強度，從00～FF
十六	圈數	1	圈數，從00～FF
十七	對手強度	1	對手的強度，從00～FF

△附註：

①強度從00～FF：00最弱，FF為最強。

②一些武器如 Terminator，Mines，Caltrops 的強度，最好不要改得太強，因為這些些器都可能害到自己。

③把 Ram Spikes 改成 FF，只要用撞的，就可把對手幹掉。

④如果已經把自己改成無敵時，不妨改改對手的強度，來一比高下。

⑤武器數量的計算：

以 2 個 byte 貯存，將第 2 個 byte 的數目乘上256加上第一個 byte 的數目，便是武器的數量：

如： 01 02 ，即為 02×256＋01＝513

⑥金錢數量的計算：

以 4 個 byte 貯存， 甲 乙 丙 丁

金錢數量＝〔（ Byte 丁 ×256＋ byte 丙 ）×256＋ byte 乙 〕×256＋ Byte 甲

如： 09 07 10 01

$10_{HEX}=16_{DEC}$，$07_{HEX}=07_{DEC}$

$09_{HEX}=09_{DEC}$，$01_{HEX}=01_{DEC}$

金錢＝〔（1×256＋16）×256＋07〕×256＋09＝17827593

後不幸傷在火球之下，只要尚有剩餘人數，下一箭仍然可以要牠的命！

順帶提到一點，爬上此處後段的繩梯就下不來了，最好確定想拿的東西都到手了才上去。

往上走三層後，有狼人守在梯旁伺機狙擊，通常在此都會損失一人。然而若能先行下達快跑前進指令（第一功能表的第七指令），如此就有相當大的機會逃過這致命一擊。

還有最重要的一件事，第一功能表的第九指令—防禦指令共有三種變化：平時是施展後空翻，在尼可能藏身那層則是彎腰閃躲攻擊，與尼可能對決時則使出魔盾法力。（該知道為甚麼吧？）

大部份畫面只要手腳俐落就能通過，勇敢地面對挑戰，一次又一次……。

天生好手"完投"技巧

首先把等級調到最有利狀態（自己→業餘、電腦→大型聯盟）雖然這樣的狀態，不打勝已經是很糗，但是為了愛將們的紀錄，還是要使出更毒的招式，無毒不丈夫嘛！以下公布不失分的方法：

1.投手只管亂投，只要不被打出全壘打，都好辦，在一壘時，把 → 和 0 一起按，「註死」就可以傳出光速球瞬間殺死一壘跑者，愈爛的投手愈管用。多試試。

2.在二壘時，打開戰術視窗，解除 Hold，用移動球員使二壘手（2）或遊擊手（SS）踏上二壘壘包，再按下 0 牽制，不死也很難囉！只是要小心會打「死」二壘手或遊擊手。（下場休息15分）

3.在三壘時，先按 · （為防盜壘而投的壞球），再快傳三壘即可，但要先把全隊傳球最快的球員選定為捕手（C）才行。

4.被打出外野安打時，接到後別急著傳，等對方想再跑下一壘時，快傳，便可把他 Shot out！

SV 救援成功的方法：

1.SV 投手上場前，我方得分需勝過對方二分以內，（但對方一定要有得分）或是剛好被追平比數（追平別人不行）。

2.好好投，不要失太多分，也不要得太多分就可以了。

以上就是中國 PC 史的天生好手篇，咱們後會有期！

Dr.Aziw

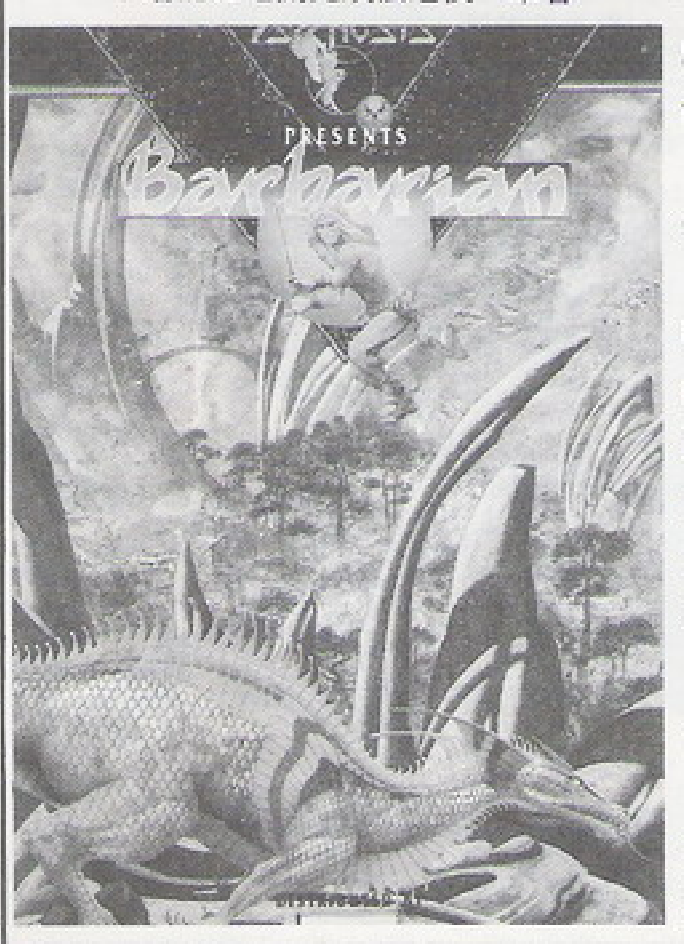
看我的吧！

屠龍記 怪異的結局

秦宗聖

趙君豪

自從第三期雜誌，方善悅先生公佈了屠龍記過關完成法之後，筆者



也發現另一種過關法。地點也在最後一個畫面。當你打敗尼可龍，將他變成的那粒球撿起來後，此時電腦會控制主角自動走到懸崖邊將那粒球丟下，然後你便必須在有限的時間內完成這個遊戲。

依照方先生的過關法，此時只須跳下懸崖便可完成這個遊戲，但筆者的這個方法更為奇怪、有趣。站在懸崖旁，按空白鍵，再按 F1 做撿東西的這個動作。此時你會發現主角竟又把那粒球撿了起來再丟了下去，隨即發出了一連串爆炸聲。再按、再撿、再丟，好像球永遠拿不完似的。然後你可以將主角移動到較接近懸崖旁，還是做撿東西的動作。忽然你看到主角一個不小心，翻了一個身子跌入懸崖之中，於是便完成了遊戲。

補充 最後忍者 跳躍障礙法

第十期拙著最後忍者跳躍障礙法一文中，第一關跳過沼澤的方法並不完全正確，原文是「連按三次 SHIFT ＋ 8 鍵」，應更正為「先跑至上方路面邊的石頭，再連按五次 SHIFT ＋ 8 鍵及一次 SHIFT ＋ 9 鍵」才對。

另外跑過第二關的火龍到達第三關時不是會損失一人嗎？別傷心。到達第三關後，先去自殺吧！自殺？有沒有搞錯？對，去自殺！！把所有的人數都「消耗」完之後，千萬不要把儲存的進度叫出來，讓一切自然進行，畫面會回到第三關剛開始的地方。等一切都出現後，你一定已經發現，人數跟過第二關時相同；更好的是 POWER 都全滿，不像剛才，才進第三關就不明不白地死一人。好了，快把現在的進度儲存起來吧！一切就緒之後，就出發吧，別忘了你還身負重任，前途遙遠艱辛呢！！



水滸傳

大限之修改 /JR

水滸傳是繼三國志之後又一大鉅作，不但戰鬥增加了許多方式，而片頭及破關的畫面，處理得十分有可看性。可是西元1127年時，北方的金國南下擄走了欽宗、徽宗父子，此乃史上的「靖康之難」，而結束了遊戲。由於筆者玩此類的遊戲，都是先安內而後攘外的，要在這短短的27年間，到處結拜好漢，擴充兵力，又要開墾荒地，預防洪水，奠定成功的基礎，更要等到徽宗下旨再攻打高俅，時間上似乎有些倉促，於是請出了修改大師 PC-TOOLS，來小改一下歷史，其步驟如下：

㈠進入 PC-TOOLS，按 E 修改 MAIN.EXE 檔。

㈡再按 F2 輸入274，ENTER。

㈢如表一將位址64（劃線處）的67值，改為表二的4C。

㈣按 F5 鍵儲存起來，即可。

因為水滸傳中的人物並不像三國志，會隨著年齡成長及身體狀況不好而死去，因此修改後的水滸傳可以慢慢的跟高俅蘑菇，不會有金兵南下的一天，只要讀者覺得該是替天行道的時候，再集結兵馬除去奸相高俅，還政於徽宗也不遲，因為有強大的後援才是致勝的關鍵，不是嗎？祝讀者能夠名垂青史。

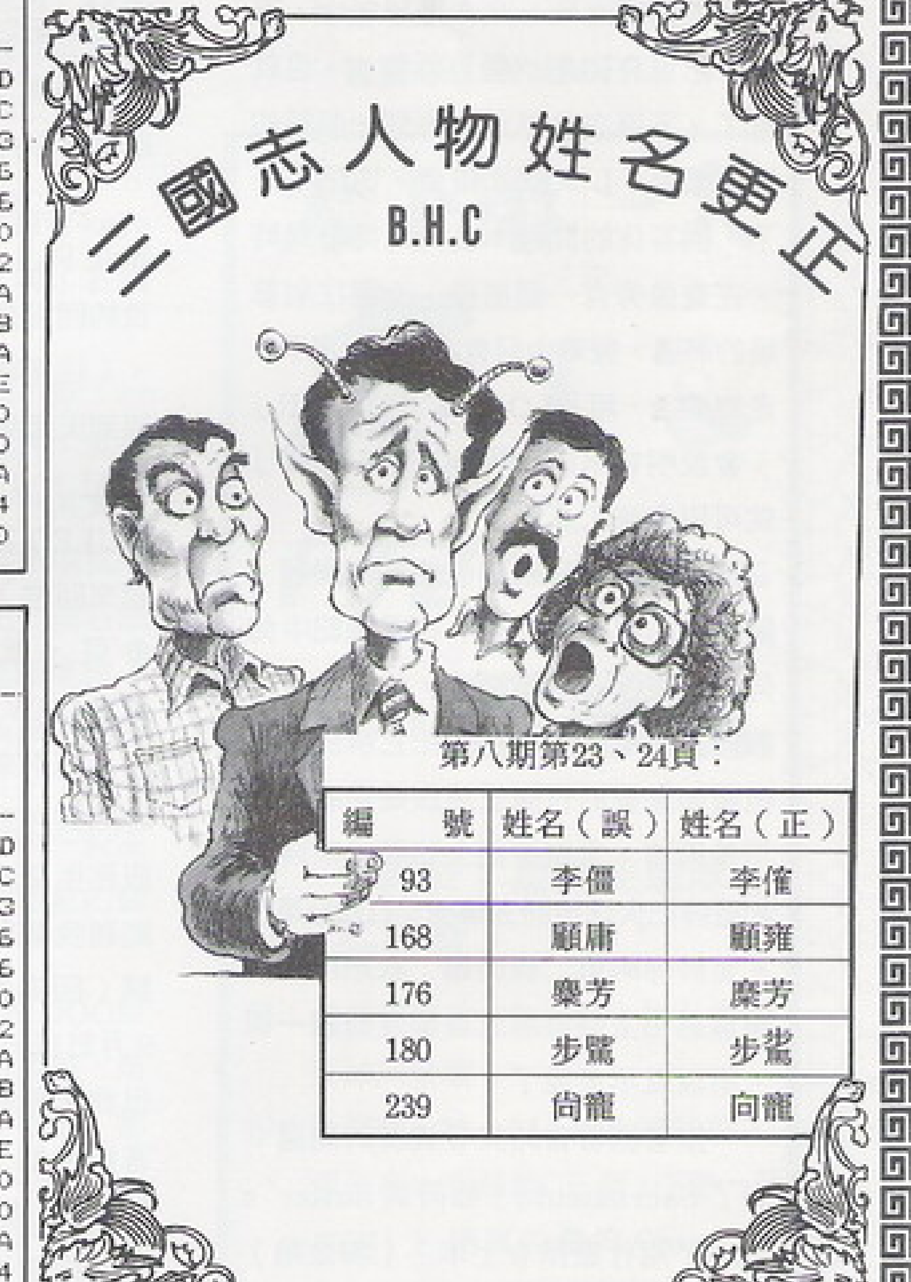
註：因此種方法是修改主程式，所以需重新開始玩個遊戲，即主選擇畫面時按①，選擇（BEGIN A NEW GAME），如果載入先前的進度，則西元1127年時金兵還是照樣南下，切記。

```
PC Tools Deluxe R4.60
--------------------------------File View/Edit Service--------
Path=B:\*.*
File=MAIN.EXE        Relative sector 0000274, Clust 00263,

Displacement ------------------- Hex codes---------------------
 0000(0000)   FA 8B 47 14 FF 46 FC 83 7E FC 0B 72 82 8B E5 5D
 0016(0010)   CB 83 3E 92 E3 00 74 1F B8 7F BD 50 0E E8 77 FC
 0032(0020)   83 C4 02 B8 05 00 50 B8 01 00 50 0E E8 81 FD 83
 0048(0030)   C4 04 A2 34 16 EB 05 C6 06 34 16 03 C7 06 32 16
 0064(0040)   67 04 CB 55 8B EC 83 EC 02 80 7E 08 64 76 04 C6
 0080(0050)   46 08 64 9A 1D 2F 00 00 B8 04 00 50 9A F9 2E 00
 0096(0060)   00 83 C4 02 B8 0B 00 50 9A D6 3D 00 00 83 C4 02
 0112(0070)   02 46 08 2C 06 88 46 FE 3C 64 77 E8 8A 46 06 2A
 0128(0080)   E4 B1 04 D3 E0 05 58 00 50 B8 24 00 50 9A B0 38
 0144(0090)   00 00 83 C4 04 8A 46 FE 2A E4 50 B8 96 BD 50 9A
 0160(00A0)   53 38 00 00 83 C4 04 0E E8 EB FC 0B C0 74 B5 0E
 0176(00B0)   E8 E3 FC 0B C0 75 F8 B8 07 00 50 9A F9 2E 00 00
 0192(00C0)   83 C4 02 8A 46 06 2A E4 B1 04 D3 E0 05 58 00 50
 0208(00D0)   B8 24 00 50 9A B0 38 00 00 83 C4 04 8A 46 FE 2A
 0224(00E0)   E4 50 B8 9A BD 50 9A 53 38 00 00 8A 46 FE 2A E4
 0240(00F0)   8B E5 5D CB B8 9E BD 50 B8 06 00 50 B8 58 00 50
```

```
PC Tools Deluxe R4.60
--------------------------------File View/Edit Service---------
Path=A:\*.*
File=MAIN.EXE        Relative sector 0000274, Clust 00140,

Displacement ------------------- Hex codes---------------------
 0000(0000)   FA 8B 47 14 FF 46 FC 83 7E FC 0B 72 82 8B E5 5D
 0016(0010)   CB 83 3E 92 E3 00 74 1F B8 7F BD 50 0E E8 77 FC
 0032(0020)   83 C4 02 B8 05 00 50 B8 01 00 50 0E E8 81 FD 83
 0048(0030)   C4 04 A2 34 16 EB 05 C6 06 34 16 03 C7 06 32 16
 0064(0040)   4C 04 CB 55 8B EC 83 EC 02 80 7E 08 64 76 04 C6
 0080(0050)   46 08 64 9A 1D 2F 00 00 B8 04 00 50 9A F9 2E 00
 0096(0060)   00 83 C4 02 B8 0B 00 50 9A D6 3D 00 00 83 C4 02
 0112(0070)   02 46 08 2C 06 88 46 FE 3C 64 77 E8 8A 46 06 2A
 0128(0080)   E4 B1 04 D3 E0 05 58 00 50 B8 24 00 50 9A B0 38
 0144(0090)   00 00 83 C4 04 8A 46 FE 2A E4 50 B8 96 BD 50 9A
 0160(00A0)   53 38 00 00 83 C4 04 0E E8 EB FC 0B C0 74 B5 0E
 0176(00B0)   E8 E3 FC 0B C0 75 F8 B8 07 00 50 9A F9 2E 00 00
 0192(00C0)   83 C4 02 8A 46 06 2A E4 B1 04 D3 E0 05 58 00 50
 0208(00D0)   B8 24 00 50 9A B0 38 00 00 83 C4 04 8A 46 FE 2A
 0224(00E0)   E4 50 B8 9A BD 50 9A 53 38 00 00 8A 46 FE 2A E4
 0240(00F0)   8B E5 5D CB B8 9E BD 50 B8 06 00 50 B8 58 00 50
```



三國志人物姓名更正

B.H.C

第八期第23、24頁：

編號	姓名（誤）	姓名（正）
93	李傕	李傕
168	顧庸	顧雍
176	麋芳	糜芳
180	步騭	步騭
239	尚寵	向寵

呼叫 119



D.D. 解答篇

各位好。敝人承蒙大家鼎力支持，來信踴躍。各位發燒友所提出的問題也蠻有「深度」的（看不懂啊！），雖然如此，敝人還是盡我最大能力盡量回答，如有不對之處歡迎不吝賜教。謝謝！

首先先解答鄧志忠發燒友之問題。你說在**宇宙傳奇III**中，羅傑跳上垃圾輸送帶上的走道如何不掉下去而到達控制室。我的回答是：當你被拋到水平的輸送帶上時，鍵入「STAND」勇敢的站起來，再跳到上方之軌道上「JUMP TO RAIL」就可以到上軌道。此時再向左走。就可以到達控制室（在此注意一點：走軌道時，最好用鍵盤，不然跌下來別怪我沒告訴你）。

接著是張維倫發燒友之問題。在**警察故事II**中如何取得工具箱？當我看到這個問題時，實在很想罵你，但想一想也許你是一隻「菜鳥」，也就算了。不過在此建議你每到一個新的地方都用「LOOK」指令。切記！好了，回答你的問題：在一走進警局時，在畫像旁有一個櫃檯，（通往射擊場的那邊，螢幕中只有現出部分桌子）走到桌邊，用「LOOK COUNTER」，會說明有 Kit，再「OPEN KIT」就可以拿到工具箱了。

接著回答呂明澤發燒友的問題，關於你的第一個問題「在**屠龍記**中如何殺死魔王」感到疑惑。如果是殺死龍的話是用兩箭就可以把它解決掉。但是如果要對付魔王應該是用盾牌而不是用箭。當魔王把火球丟過來時舉起盾牌把火球擋回去讓他「自食惡果」。至於你的第二個問題：我想你所說得意思和上面鄧志忠發燒友問題一樣，所以就不多說了。

接著回答曾銘文發燒友的問題：到了 Sacramento，如何到 Sutter's Fort？用什麼指令上車？（淘金熱）我的回答是：當你坐船到達時，走進右邊由前而後算起第二棟，走進去後用「GET ON STAGE」即可。注意：速度要快，馬車可不等人。最好先儲存起來。不然走陸地路線（驛馬車），也可直接到 Sutter's Fort。

接著回答趙勇全發燒友的問題，你的第一個問題是在船上找不到金屬屑（淘金熱）。關於這個問題，並不是因為時間不對或位置不準，而是指令的緣故。引擎下雖有金屬屑卻無法撿起，所以你乾脆就試試直接在引擎旁拿金屬——用「GET METAL」即可拿到你要的金屬屑。

第二個問題你說雖然換了騾子卻無法 Follow Mule，帶你到木屋。我的回答是：當你帶騾子到樹林中時，（注意騾子一定要換過的，不然你等到天黑騾子還是無法帶你去木屋，切記！）先放掉騾子後（DROP MULE）後先來回走一會（←→鍵來回按），然後停止騾子後面。一會兒，當它走動時趕緊鍵入「FOLLOW MULE」就可以了。

接下來回答凌雲發燒友之問題：妳問到在**淘金熱**中雖然到達旅館，但服務生卻沒拿便條讓妳送。關於這個問題我親自試了多次，發現跟時間無關（因為我曾經到達旅館的時間為9月21日，比妳到達時間早了13天，但我還是拿到便條）。問題可能出在當妳和他「Talk」時，他會問妳要幹什麼，妳說要：「GET MESSAGE，他即問你要不要幫他忙，回答「YES」後他便會拿便條給你，一點都無阻礙。如果妳真的要打發時間，在速度上用 Slower 則時間會較快，（但還是很慢，只不過比平常速度快一些而已。

接下來用一問一答方式回答幾位無名氏的問題—

問：**宇宙傳奇III**之 Key Card 如何拿？

答：當你清理完頭目面前之垃圾後，走出來到陽台（出走廊後一直往上走，到底後向右走，此時你會看到你的太空船已被海盜發現，拖到停機坪中央），再回到辦公室，此時你會發現頭目已經走了。來到桌前鍵入「TAKE KEY CARD」即可。

問：**警察故事II**中如何到棉花田？

答：小子！你很混喔！字幕都不看的啊！在警局總部和你通話中就告訴你棉花田有事，要你到「COTTON CAVE」去，懂了吧！

問：**淘金熱**中如何向鐵匠拿烙鐵？

答：當你和鐵匠說話之後，他會問你的來處，你要回答兩次「YEA」。他接著問你姓名，分別回答「WILSON」、「JERROD」最後他問你哥的名字，鍵入「JAKE」之後他就會拿烙鐵給你。

問：在**淘金熱**中薄金片是否可以換錢？

答：我想你說的可能是一開始收到信，在郵票之下的金箔。如果是，那我告訴你：可能不行（因為我試了 n 次還是無法成功）。你如果要買票就只有把存款提出來後賣掉房子，如此，你就有足夠的錢去買票或其他東西。

以下的二個問題，我覺得好像是有心人故意來試探的，不過，真金不怕火鍊，接招吧！

問：在**三國志**中如何以最快的速度，在自己土地內獲得最多金錢、米、士兵？

答：我試了很多方法都無法「完

呼叫 119



全」滿足你的要求，不過有法子可以達成最後目標（較適用於難度1～7的）

三國志，時期：1（如此才顯出實力）；人物：任選。

在一開始先看那郡的洪水率是否很低，如果太高則遷到洪水發生率低處（最好為0）。先派出智慧低但體力夠的人（忠誠度不管），到無人管的地方上實行指令12：掠奪，把能拿的都拿走，然後利用這些來買兵。（但要記住，不要在三、六、九、十二月時待在已被掠奪過的省，小心人民會把你的將領殺了洩恨，切記！）而把原來的兵力全部集到那些守在城裡的人。如無此種人才，那就派出幾人在各個無人管的省慢慢收集也可，自己內部則廣收人才。

一年後派出在外的人相信都已經有足夠的兵和米、金了吧！（最好派出多隊，一隊三個將） 接著就可以攻別的省了。如此把佔領的省多餘的金再送回到總部，而總部把這些年招來的人再出去做第二次收刮攻佔（這時，原本第一次遭受到掠奪的省又豐裕起來了），如此不用十幾年就可以統一全國了。

問：屠龍記中為什麼走到一定位置時又回到原來開始玩時畫面？

答：為了這個問題，我也是把塵封已久的 GAME 拿出來重玩。在過程中並沒有上述的問題發生，因此我不知你所問的問題是那邊發生的。不過說此遊戲有個蠻奇怪的地方，那就是此遊戲似乎只有自殺跳下此一途徑才可以「破關」。而一跳下去之後，畫面馬上就回復到開頭的畫面。如果這個問題的確存在（不是個人原因），那麼你真的考倒我了。

回答了上述的各個問題，讓我把以為忽略的地方加深了印象，增加了不少玩 GAME 的方法。回答如有不清楚的地方，歡迎來信。再見！

楊穎輝——解答篇

問：在創世紀中，能否得知各項操行分數？（因 Apple 版可以，PC 卻不可得知。）

答：在創世紀中美德可以說扮演著相當重要之角色，在四代中如果要知道美德可以到王城中的左下角，那裡有個人站在聖符旁，打入美德的名字他就會告訴你某一項美德如何了。而五代則沒辦法看出來。

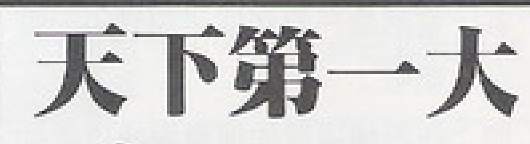
問：在地下城中何處可以找到有 keys 的神壇，又取得 keys 時，石頭的指令使用方法為何？

答：創世紀中聖石共有8顆，除了一顆在王城西北方的山頂外，其他的都在地下城之神壇中。其實很好找，只要走遍整個地下城就一定可以找到，耐心點吧！而石頭只有最後在 abyss（黑暗深淵）中下樓時，配合石頭所具的美德，每一樓放入一顆聖石，下樓用罷了，其他時候就如廢物一般沒有用處，不過卻是完成遊戲的關鍵。

問：創世紀已進行到了進入 DOOM 內探索，在上上下下各房間，用了各種方法如推牆、踩地板，都試過了，可是卻找不到 Lord British，請問 Lord British 大概在何位置？

答：DOOM 之中真的有點複雜，如果真的要寫，的確很多，只有舉出幾個容易迷路的地方。第一個是在其中有一層是井字形的地形，向東或向西走地形都一樣；而這一層只要走南北向的路，就會發現一座樓梯，向下爬就可到達下一層（不管哪一條南北向的路都可以）。另外一個就是在第七層，那一層是一個ㄈ字形的地形在南北向的路中，有連續4個陷阱，從上面數下來第3個陷阱向下爬就到了第八層。經過一段#◎☆!!的路之後，就可以見到一面可以用王杖打破的牆壁。快點打破它，走沒幾步就可見到一面類似鏡子的東西，而裡面模糊的人影就是 Lord British 了。進了鏡子，把那含有國王身世之謎的檀木箱交給國王，就完成了這一個歷史悠久的遊戲了。

天下第一大





惡人 & FTZ——……解惑篇

一、有關於「星際突擊隊」之解答：

問：遊戲中位在（31，27）的太空站要如何破壞？

答：在前往（31，27）的太空站前，須先在太空基地（三個，任意一個皆可）上購買夠量的 Chemical Torch（在雜項設備型錄中），

呼叫 119



最好是每人攜帶約十支左右。

到達太空站後，儘量避開敵人，直接前往右下方的門前，選〈USE TORCH〉項開始炸門，門內有寶藏等著你去拿喲！

至於左上方的電腦室，先選擇〈1〉至〈6〉中任一項，其中4，5兩項有副選項者，移動方向鍵至〈LEAVE〉即可回到主選項下，而第6選項是有關Blackbeard 的消息了。

二、有關於「宇宙傳奇III」之部分：

1.問：在 Phleebhut 星中的商店，如何用鍵盤操作向來老板討價還價？

答：希望你的鍵盤上有 Tab 或 Esc 鍵。

2.問：在 Phleebhut 星沙漠中，如何躲避蠍子的追殺？

答：當然是一看到就避開到另一畫面啦！

3.問：在漢堡店裡如何發現戒指？如何拿取？

答：只要你向店員購買食物（包括特別食品）及飲料，付了錢，找個空位坐下，〈EAT FOOD〉後，訊息畫面就會出現了。然後〈GET RING〉即可。

4.問：漢堡店中，如何才能離開菜單？

答：請您用力睜開您的雙眼，仔細注意菜單下方的字：「PRESS F6 TO EXIT」，然後…

5.問：玩到 Pestulon 月球的辦公室蒸發垃圾時，每次都被識破身分，我已經很努力在清理了，為何每次都成了「布丁」？

答：進入辦公室時，請先調整遊戲進行的速度到最慢，先吸畫面右方中間部分靠牆的垃圾桶，依序進行，要注意有坐人辦公桌前的垃圾桶，站好位置再蒸發。總之，一直到放有照片的房間，沿途只要看到垃圾桶（先注意有無垃圾）就蒸發掉。

6.問：在 Pestulon 月球的辦公室，如何拿取海盜頭目的相片而不被發現？

答：奇怪了，會被發現嗎？是否你太心急了，沒有注意到右上方的那位仁兄的垃圾桶有待你去清理…，還是賴著不走？

7.問：在遊戲中被海盜頭目押至競技場時，如何跟機器人作戰？

答：只要你覷準時機走到對方的側面打一拳，然後儘快換個方向躲離他，再看準到他的側面，打一拳後再離開，重覆多次即可打敗他。

溫松淋——解答篇

警察故事II

問：在棉花田，為何無法射中班，老是被班打死？

答：因為劇情的安排，所以無法射中班，只能嚇跑他。至於為何會被班打死，原因有二：1.手槍未校準好，2.拔槍還擊太慢，如此而已。

問：在飛機上要制服劫機者時，為何不但無法制服對方，反而被他打死？

答：這表示手槍沒有校準好。你必須在上飛機前，再回警局校準手槍。

幻想空間I

問：如何才能使賭場頂樓的櫃臺小姐下班？

答：只要把藥丸給她就可以了。

幻想空間II

問：愛之船泳池中的梯子在那裡？

答：梯子在泳池左上角的地方，只要游到這邊再鍵入<leave pool>，就可爬出泳池了。

問：降落傘在何處拿？

答：降落傘是在機場的販賣機買的，只要走到販賣機前，鍵入<buy insurance>即可。

異形大進擊

問：在電信局裡的籠子是做什麼的？

答：這個籠子就是痴呆機。

問：黃色水晶如何取得？在墨西哥城中拿到的只是水晶碎片。

答：黃色水晶是由黃色水晶碎片及在墨西哥城中拿到的水晶碎片兩者組合而成的。

宇宙傳奇III

問：受到海盜攻擊時，依照攻略上的方法加以反擊，可是還是被打死。主因是每次鎖定後，無法發射雷射，以致於又被逃掉，不知是何緣故。

答：由於未看到畫面，所以無法了解，不過我給你幾點建議：

1.可能你鎖定得太慢，所以無法發射。

2.可能你猛按鍵盤，電腦反應不過來。改用搖桿來玩，會比較好操縱。

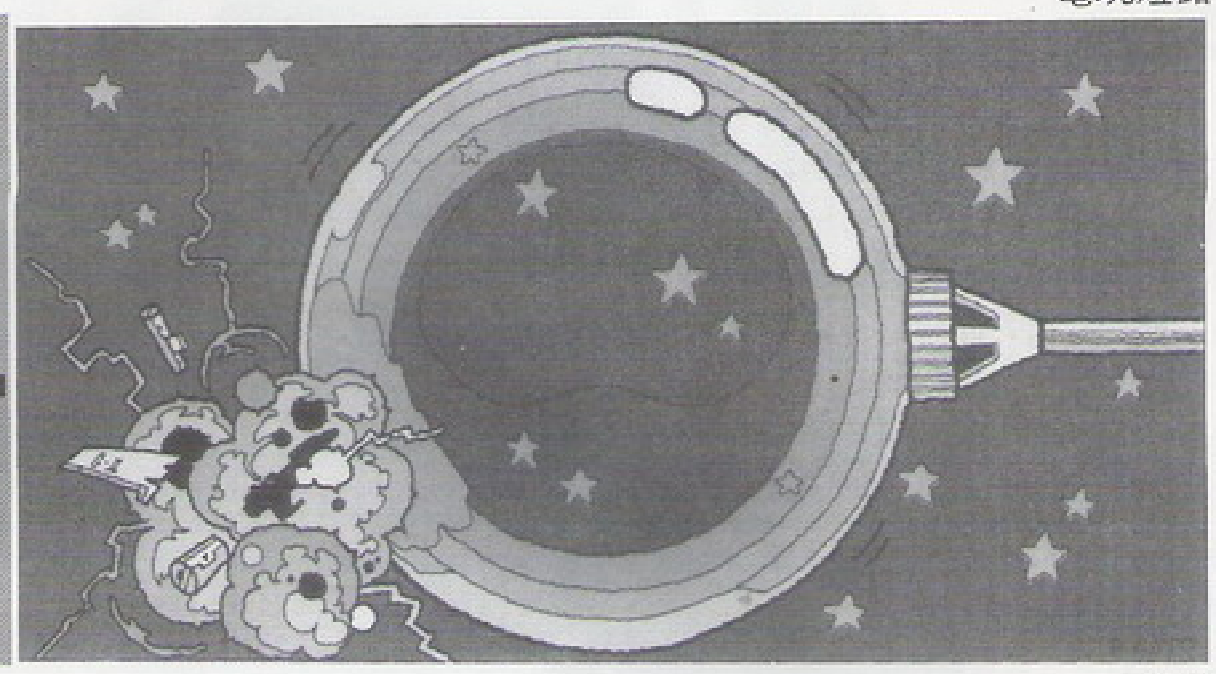
3.可能你遺漏了某些步驟，重頭再玩一次或許就可以了。

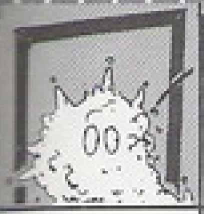
4.當你瞄準敵機時，務必等到螢幕出現 LOCK 才可發射雷射。

如果還是不行，我建議你換臺電腦玩，或請別人幫你玩。

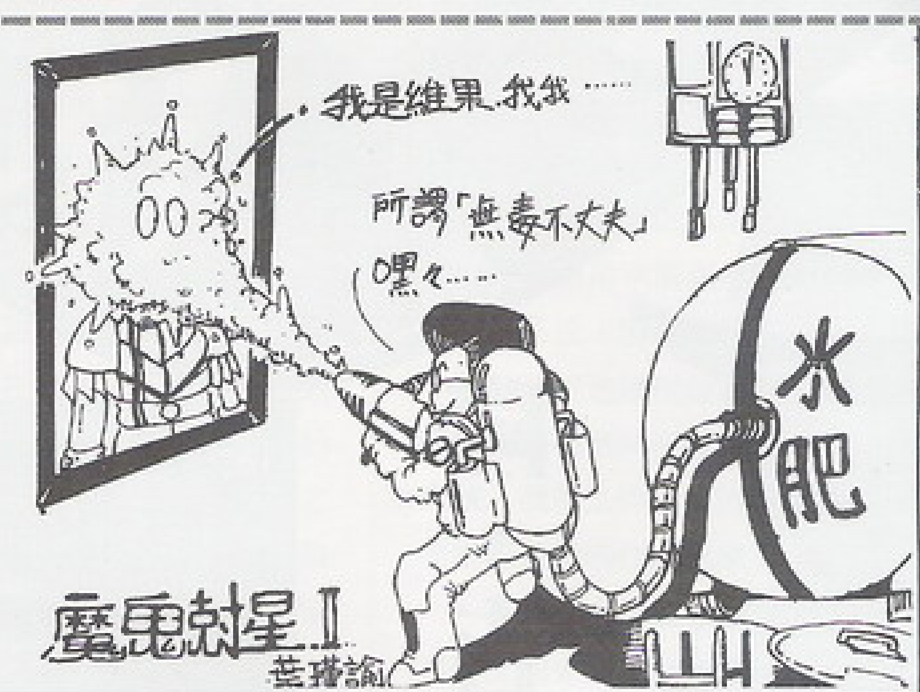
電玩短路 GAME SHORT

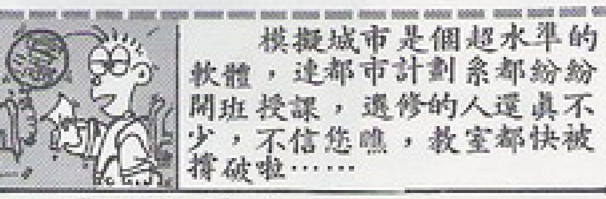
開懷篇



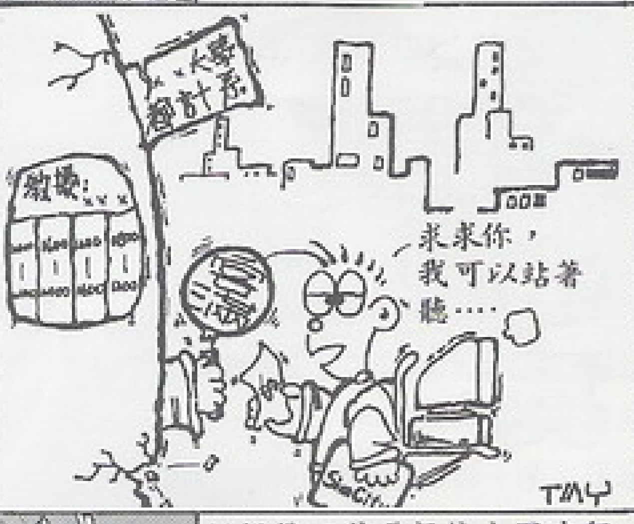


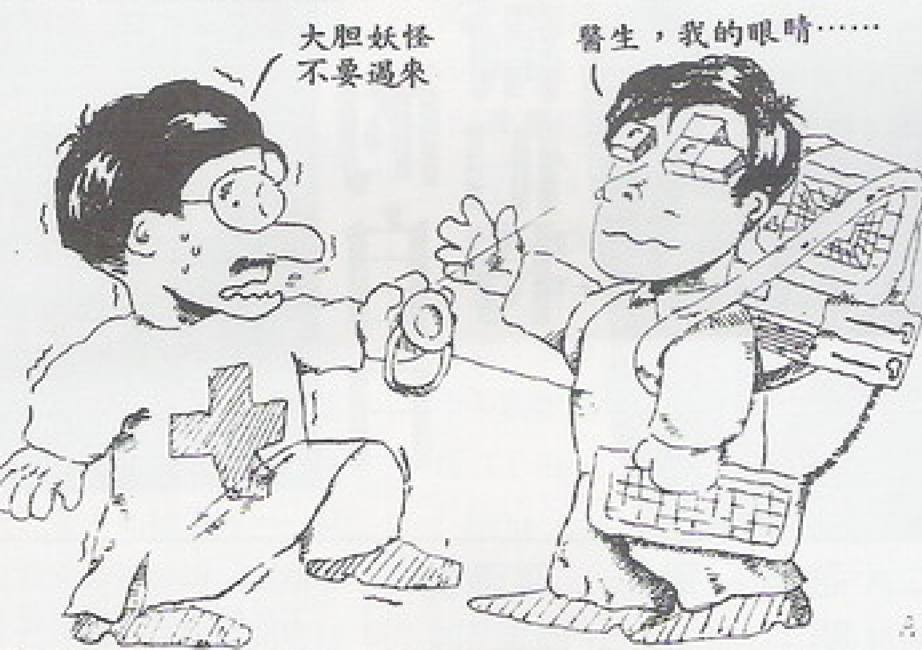
話說魔鬼剋星來到下水道
尋找黏液，準備對付大魔王
維果，但始終找不到。由於
時間緊迫，講究不如將就，
只好就近取材：：：





模擬城市是個超水準的軟體，連都市計劃系都紛紛開班授課，選修的人還眞不少，不信您瞧，教室都快被擠破啦……

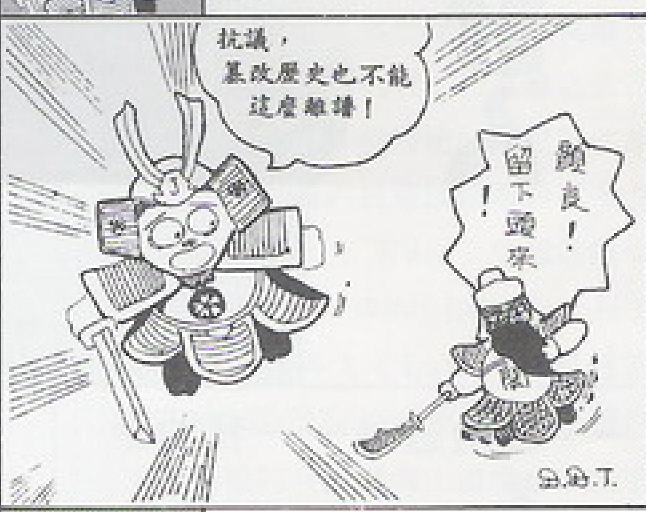


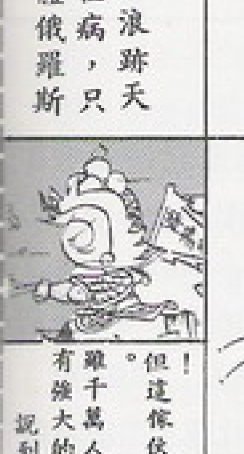




自從我沈迷立體俄羅斯
之後，就得了這種怪病，只
好帶著心愛的電腦，浪跡天
涯，遍訪名醫：：：

話說織田信長親統大軍出征，意欲併呑「鄰國」，正當兩軍對峙，不意衝出一名紅臉大漢。



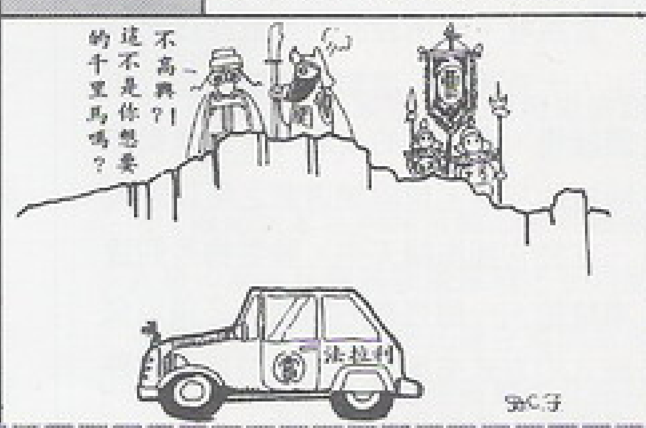


說到衝鋒陷陣，不但要
有強大的火力外，更要有「
雖千萬人，吾往矣」的勇氣
。但這傢伙未免太：：：神勇啦
！





曹操為了收買關羽乃將日行千里的赤兎馬送給他。 唔，這馬兒果然好又不必吃草。





譯/Big Hammer

我有話要說——聖戰奇兵(冒險版)設計人

隆・吉爾伯特的自白

隆・吉爾伯特（Ron Gilbert）個人小檔案：

1.在盧卡斯電影公司服務已超過四個年頭。

2.瘋狂大樓遊戲設計及程式撰寫人，同時也是聖戰奇兵冒險版的設計者。

3.所發展的SCUMM 系統（Script Creation Utility for Maniac Mansion：瘋狂大樓劇本創作工具系統），成為爾後編製瘋狂大樓、異形大進擊、聖戰奇兵冒險版及紗之器（LOOM）等故事情節遊戲的必備利器。

一、冒險遊戲——我的最愛

在各類型的遊戲軟體當中，我最偏好的是具有故事情節的冒險類遊戲。當然啦，我所設計的遊戲亦以此為主。大致說來，這類型軟體的進行步調緩慢，它需要的是思考及想像而非敏捷的反應。冒險類遊戲之所以迷人，在於它那海闊天空，神遊物外的故事情節。一個完善的劇情，必須以交談式的方式來撰寫，惟放眼當今的許多遊戲，能做到此者甚希！

二、遊戲、電影，涇渭分明

最近有種現象讓我覺得十分氣惱，那就是許多玩家將故事情節遊戲喚作「交談式電影」（Interactive Movies）。我承認此類型遊戲是有交談功能，但它們絕不是電影。不過玩家們這種叫法，卻暴露出我們現有的缺失：目前我們亟需努力的，便是建立自己產品的特色。電影脫胎自舞台劇，但卻在爾後樹立自己的特殊風格，我也竭誠希望故事情節遊戲，在不久的將來亦能如此。

我想，人們把這類型遊戲喚作「交談式電影」的原因，不外乎，下列兩點：第一為行銷（Marketing）。在行銷理論中，把每件事物分門別類以資識別的方法，謂為「市場定位」。這些人想必是牢記此理念並認為與故事情節遊戲最相似的是電影藝術，故而將此類遊戲以「交談式電影」稱之，來加以比較。另外一點可能是設計師的「好萊塢夢想症」（Hollywood Envy）在作祟。在這個行業裡，你

知道有許多人一天到晚夢想著當導演、拍電影，而不是整日俯案埋首苦寫電腦遊戲。去他的！想拍電影，乾脆到製片廠去報到算了，何必留在這個行業裡「做一天和尙，敲一天鐘」呢？

故事情節遊戲雖非電影，但不可否認的，兩者的確十分相似。電影自有它的魅力和價值，而在我們創作遊戲的過程中，也從它身上擷取了許多寶貴經驗，然而我必須在此強調，我們只汲取了可用的部分，絕非照單全收，遊戲中有不少地方仍為我們所獨創。

兩者最大的相異點，在於「交談功能」（interaction）之有無。觀賞電影時，你別指望能夠如此，你只能窩在座位上、屏氣凝神地觀看；然而在故事情節遊戲裡可就不同了，玩家可以自由自在地探索，所以玩遊戲時，他們並不完全按照設計者的原始構思去做。玩家們在玩得意興遄飛之際，很難想像得到我們這批幕後人員的心路歷程。當你不知道下一步玩家會在何處卡住進度，而又必須設計出脈絡一貫的劇情時，你就會了解困難何在！

三、金科玉律傾囊授，渾然忘我出紅塵

有種心理狀態名為「渾然忘我」（suspension of disbelief）。當你觀賞電影或閱讀一本好書時，如果完全被劇情或文章所吸引，而忘了身在何處時，便已進入此種境界。一旦劇情開始拖拉或文章離題時，這種心理狀態便會終止。這時你可能開始打量電影院四周，看看你前座的俏妞或是那閃著綠光的安全門標誌燈。所以我評價一部電影的方法是計算我掃瞄周遭的次數。

同樣的情況也發生在故事情節遊戲或其他類型的遊戲上。當情節展開時，玩家進入遊戲所鋪設的時空而遠離煩囂的現實世界。身為設計者的我們，主要的任務是儘量讓玩家保持此種投入狀態。每當玩家必須重新載入所儲存的遊戲進度，或者是坐在電腦桌前搥胸頓足時，他們便離開此種狀態。接下來他們很可能關掉電腦，觀看電視去矣。我想玩遊戲時若發生上述現象，那麼此軟體設計就相當失敗了。

為了儘量讓玩家們享受「渾然忘我」的境界，我有一些多年來工作所得到實際經驗可供大家參考，當然它談不上是什麼「金科玉律」。就像其他法則一樣，這些經驗談自然也有例外。在我所籌製的遊戲中，如果有部分設計沒有遵循這些經驗法則，那必定是基於藝術品味上的考量，絕非我個人懶散怠忽所致，請諸位切莫誤會。不過我必須在此承認，**瘋狂大樓**這個遊戲因為是早期產品，本人尙在摸索開創階段，所以並不很成功，有許多設計不但違離經驗法則，而且過於草率。假如能夠再讓我重新設計**瘋狂大樓**，我將去除所有的乖違設計，籌製出更優秀的作品出來。

有些人士可能會認為，遵循這些經驗法則來設計的話，將使遊戲太容易上手而喪失可玩性。對於這點，我並不同意，因為以故事情節遊戲而言，玩家最深感困擾的問題在於難題（puzzles）太過艱澀和缺乏連貫性；若能依照我的法則設計，相信定能改進上述缺失而使其難易適中，一氣呵成。我看過很多這類型的遊戲，其中多數難題均須碰運氣或是重覆鍵入類似「light paper with match」及「light rug with match」等詞句方能解決。我就玩過一個遊戲，為了打開某道密門而必須丟一張口香糖包裝紙在房間裡；甚至當輸入你認為是正確的物品名稱時，遊戲卻不接受。像這種設計，簡直什麼跟什麼嘛！居然還有人告訴我這就是經過前衛設計的難題，根本是瞎扯！

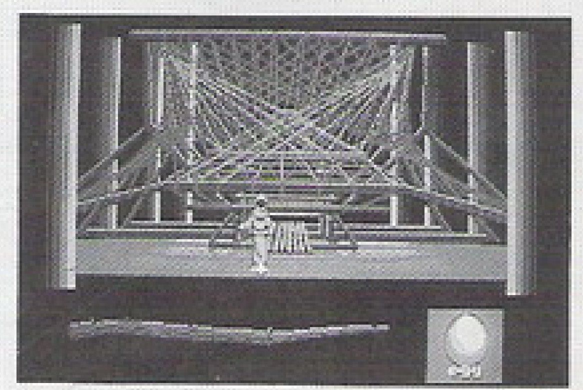
四、設計法則，經驗之談：

前面閒聊了這麼多，好像離主題越來越遠了。好！言歸正傳，底下就介紹敝人的一些經驗法則供大家參考：

1. 結局目標必須清晰——

在情節進行到一半時變更遊戲目標的作法，我認為是可以嘗試的，不過必須在劇情展開之初，就讓玩家們明白結局時所需完成的目標為何。沒有一件事比到處亂逛，不知道做啥或不知做了之後結果如何等情況更令玩家沮喪的了。也許你認為不知結局會發生那種情況不也是種樂趣，但我可以斬釘截鐵地說，就算它能帶給玩家多麼出人意料的效果，為使玩家不致偏離主線情節，亦不應如此設計！

2. 次要目標亦須凸顯——



多數優秀的冒險類遊戲，其情節均被細分成許多次要目標。而讓玩家們至少知道第一個次要目標為何是極其重要的，舉例來說，如果主要目標是解救王子，而玩者在遊戲之初受困在一座荒島上，那麼在劇情中就應出現一名人物告訴玩者：「當務之急在於離開荒島。」倘若能如此設計，是一個結構嚴謹的故事情節遊戲了。在**星際大戰**（Star Wars）這個遊戲中，設計師**班・卡諾比**（Ben Kenobi）便將男主角**路克**（Luke）的整個旅程在前20分鐘交待清楚，讓玩家明白主要情節的發展動向。這種片頭劇情介紹，對那些玩冒險類遊戲時，懶得動腦推敲的玩家，可說是一大福音，至少不會讓他們在剛玩不久便將遊戲束諸高閣了。

3. 設計直線發展情節並適時提供訊息——

假如玩家能夠非常細心並且觀察入微，那麼玩冒險類遊戲時，主角應不致死於非命或老是在儲存遊戲進度才對。在遊戲裡佈置重重難關及陷阱

以待玩者入甕，讓他們藉主角死亡次數來獲取珍貴生存之道以自娛娛人的設計師，我認為是最差勁的了。我並不是說任何死亡陷阱都不能設計，但是危險情節至少要能跟整體劇情配合，並且得讓那些心思靈敏的玩家有法子趨吉避凶才是。

根據我的經驗，如果在遊戲裡採用直線發展的情節，並在適當時機將訊息告訴玩家，可使他們在完成目標的過程中獲益匪淺。我認為這正是一個優秀的冒險類遊戲所亟需的標準架構。如果諸位在玩 GAME 時，發現主角身居某處並得不到半絲可用訊息，而必須藉死解脫或開機重玩時，那麼這個遊戲在情節設計上必定有相當大 的漏洞。

4. 避免設計順序顚倒的難題——

筆者在籌製冒險類遊戲時，最感到困擾的莫過於如何避免設計一些順序顚倒的難題（backwards puzzles）。雖然在這方面，我已特別留神小心，然而就像大部份的設計瑕疵一樣，訛誤在所難免。要重新修改難題（puzzle）並非易事，因為牽一髮將動全身。何謂「順序顚倒」？那就是在問題未發生前便已找到答案的反常現象。舉例來說，玩家應先發現裂縫，才會想去找條繩索來解決攀爬而下這個難題。當玩家被困在山巔無路可走，而只有順著裂縫爬下時，他便會四處搜尋可用物品。當找到繩子時，問題便會迎刃而解，倘若先發現繩子，誰知道它將來是否一定會有用處。如果什麼東西皆需拾取備用，那一路上可真有得撿了。

5. 給予提示，讓玩家適時適地撿拾物品——

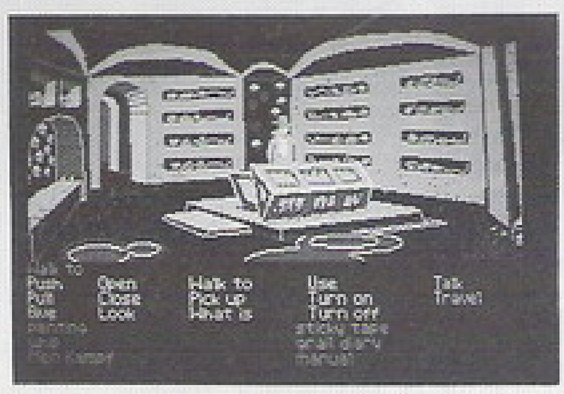
假如遊戲情節不允許玩家回過頭去撿取一些現在需要用到的物品，那你也別指望玩家們有先見之明，會預先去拾取這些物品。說實在的，要學會判斷某件不起眼的東西是否具有實用性，是相當困難的。對大部分的人而言，如果沒法回頭去拾取這件物品，那唯一的方法就只有重玩或載入上次儲存的進度了。

站在我的立場，實在不忍苛求他們每次都能適地撿拾物品。但有些鐵齒的設計者對吾之看法卻大大不以為然，他們總是說：「冒險類遊戲的玩家懂得拾取每件物品！」。這種說法真是可笑幼稚得很。事實上玩家不但不會沿路撿拾，而且就算撿到某物，如果隔了很久沒有使用，他們會忘得比誰都快。

舉個例子來說，假如太空船裡正急需水壺，而此物唯有在行星上才有，倘能在行星上便製造一個使用該物的機會，那麼我保證玩家一定會去拾取這項物品。但是如果使用後要隔很久才會再次用到，那麼屆時玩家們必定忘記曾撿拾過該物。

怎樣才能讓玩家適時地撿拾物品呢？那就是在適當時刻給予暗示。以上個例子來說，如果行星上的外星人能夠在玩家返回太空船時，建議他們去尋找水源，而玩家如果還當作耳邊風未予理會的話，那麼遊戲受挫便由他們自個負責，怨不得別人。

6. 難題應推動情節進展——



沒有一件事比解決紛至沓來，毫無意義的難題更令人沮喪了。按照常理，每設計一道難題，應該讓玩家更了解劇情才對，而不是以此為樂或塡塞空洞的情節。我覺得戲中的難題，如果其設計本意只在減緩遊戲的進行速度，那麼對設計者或玩家而言，都將是時間和精力的雙重浪費！

7. 調整遊戲進行速度及時間——

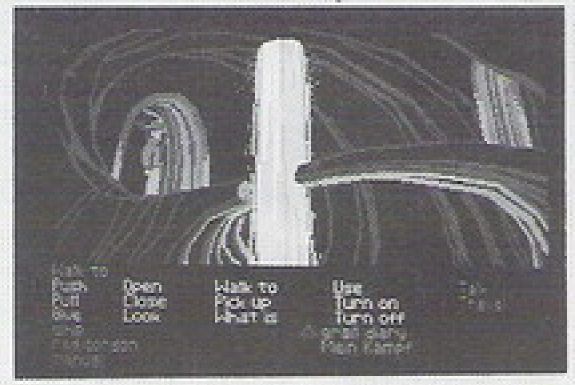
鋪設劇情時最重要的關鍵之一，在於如何調整時間（timing）。相信任何設計過故事情節遊戲的人，都知道玩家很少適時或按照正確順序去解決事情。如果我們讓遊戲情節按自設的時間去進行，而完全不理會玩家的能力，那我可以保證一個遊戲玩不久便會被冷藏起來。

舉例來說，在聖戰奇兵一片中，當印第安那・瓊斯及時滾到即將掉落的石門下去拾取帽子時，相信觀衆席中鮮有不發出驚叫及讚嘆聲的。如果這幅畫面放到冒險類遊戲裏，我想當玩家試著將主角滾進到門下時，前四次必定會被輾成肉泥，而後六次則因動作太慢而拿不到帽子。

諸位也許歸咎於情節，但我卻認為錯在設計者使用真實世界的時間（real time）而非「好萊塢時間」（Hollywood time）。事實上在設計與時間分秒必爭的難題時，應多給玩家一些緩衝時間。以上例而言，假如玩家已準備滾進去拾取帽子時，就應將遊戲進行速度調慢，直到確定他們抓到帽子後，才設計石門砰然落下。這時玩家必定會因及時完成使命而雀躍不已。

在設計這類型的難題時，我習慣將所需時間分成三部分。其中10%的時間使玩家覺得玩起來易如反掌折枝；而另外10%則讓他們吃點苦點；而剩餘80%的時間，他們只能及時地解決問題。

8. 在遊戲裏適時提供必要的線索——



玩家需要知道他們是否正朝著最終目標邁進，所以你如果有心要刁難他，那就將情節設計得拖拖拉拉，進展遲緩，保證他玩一次後便將該遊戲束諸高閣，這種現象普遍發生第一次玩冒險類遊戲的玩家身上。在圖形冒險遊戲裏，不斷發現新領域及人物，將帶給玩家無窮的樂趣，所以在設計遊戲情節時，透露重要線索給玩家與開發創意同等重要。

9. 難題設計必須合理——

難題與其解答不一定要中規中矩，但絕對要合理才行。在解決一個極為棘手的難題後，如果得到如下的反應：「當然啦，為什麼我沒早點想到呢！」，那該難題便設計得頗為成功；不過通常我只聽到以下的咒罵聲：「打死我也不會想到要這樣做！」如果難題的答案都要靠運氣或重覆試驗才能獲得的話，那這種難題未免太遜了。

10. 不要和玩家玩文字遊戲——

我覺得玩遊戲的目的就是要享受樂趣。設計者如能推測出玩家想嚐試些什麼，便要盡量滿足他們的需求，不要故意刁難。有些軟體專門和玩家玩文字遊戲，我把這種作法美其名為「文法二度猜」（second guess the parser）。舉例來說，螢幕上有某件物品看起來像個盒子，但是你鍵入 box，程式老兄却不接受，非等你鍵入郵箱（mailbox）才可。這樣一個原本簡易的問題，却要花費玩家許多時間來解決，其實只要在程式裏為物品多加些同義字，就不致讓玩家七竅生煙。在圖形冒險遊戲中，若能提供主角所接觸事物的訊息，相信玩家一定會充分利用。記得某次我玩一個遊戲，為了將繩索綁在木杖的頂端，不知花了多少時間。最後我還是放棄了。實在搞不清楚到底是句子有誤呢或是其他原因所造成。

11. 事件間要能同氣連枝，脈絡一貫

為調整事件間的進行順序，有些遊戲會隱藏部分情節直到某些特定事件發生為止，這種作法的確有它的必要性，不過如果引導玩家進入遊戲新領域的事件，和以往的事件不能連貫，那麼就顯得不太合理。舉例來說，假如設計者想要玩家先拾取六件物品，才能開啟密門，那麼他必須先解釋清楚，為何需湊足這些物品方能開門。如果有位玩家已拾取了其中五件，結果還要再拿到手電筒後才可開門，諸位認為這種安排合乎邏輯？

12. 提供更多的機會讓玩家選擇——

大部分的故事性遊戲，其採用的設計手法，均箝制了玩家的奔騰思緒。為了進行下一個遊戲情節，玩家通常必須解決幾個小難題，一旦解決後進入新情節，又有幾個小難題旋踵而至。假如他們無法解決某個特殊難題，便會卡住遊戲進度。而當新發現的地區不很寬廣時，那找出難題答案的唯一方法，就只能到處走走碰碰運氣了。

上述這些環環相扣的難題，形成了一個個看似密不通風的牢籠。要脫囹圄的唯一方法，便是去尋找鑰匙。一旦找到鑰匙，出了籠後，玩家將發現自己又陷入另一牢籠中。所以設計者在設計難題時，不應採用上述方式，而應將玩家置於牢籠之外，去開鎖解決問題。若能使用此模式，玩家便會有許多選擇。一旦他們被某個牢籠難倒，便可以去選擇另外一個，而不必毫無條件的接受。像這樣便大大增加了玩家的興致及成功的機會。

遊戲中，被難題鎖藏的未知領域，最好十分寬廣並能吸引玩家的興趣，而情節愈直線發展愈好，如果愈曲折離奇，那玩家可就有不少苦頭吃了。

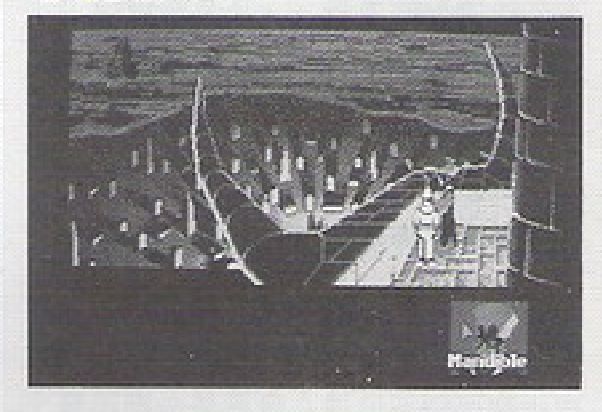
五、展望將來，心願未了：

假如我能改變世界，那麼我真的想幹幾件轟轟烈烈的大事，而且說實在的，沒有一件和電腦或遊戲有關，噢，我談到那兒去了，還是講講我對電腦遊戲想達成的心願吧。

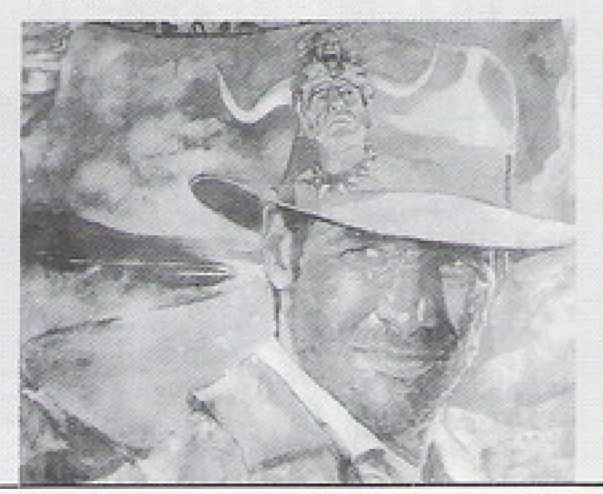
首先本人要做的，便是剔除遊戲中儲存進度的功能。此功能不應當是遊戲中的一部分。有儲存功能的遊戲，設計起來容易草率。請諸位想想，如果沒有儲存進度的功能，那你們要如何去設計一個完全嶄新的遊戲。如果你曾看過遊戲新手玩冒險類遊戲，相信你會注意到，他們使用儲存功能的頻率與心態，與個中老手截然不同。這些初學乍練者有的把它當作一種防護措施，免得在往後遊戲裏發生意外時前功盡棄；其餘的人則在儲存完遊戲進度後，關機養神去矣！

接下來我想做的，就是調整遊戲價格。玩家只花四、五十塊美金買個遊戲，便想要它盡善盡美是不可能的。這種價錢只會讓設計者推出一大批耗時費力，難題迷宮之類的遊戲，而非氣勢恢宏，深具內涵的優秀軟體。在這種價錢下，設計者所籌製的遊戲篇幅都不大，而且為了充充場面，他們很可能再丟一兩個難題進去攪和一番，這種作法不但拙劣無比，而且玩家玩起來也會索然無味。依余之愚見，遊戲在四至五個鐘頭內結束掉是理想不過了，何必要設計一些浪費時間，對玩家身心無所裨益的難題來娛己愚人呢？所以我設計的遊戲一定要去除上述弊端，讓玩家們玩得更加歡暢。遊戲內容雖然充滿挑戰性，但絕不故意刁難玩家的耐心。

唯有冒險類遊戲，才能聯結電腦軟體及說故事這兩種藝術，而成為獨特的娛樂精品。未來此類遊戲的發展方向，將朝著「少難題，多情節」的目標去進行。



不要忘記玩遊戲的目的在於享樂，而非沒事自找罪受。大部份的美國人，白天在公司上班已是心力交瘁，難道還願意回家玩電腦遊戲時，無法放鬆心情，盡情享受嗎？





七嘴八舌 遊戲大家談

氙星異形 II

/C.J.F.

那天玩遍了電動玩具場內的大型電玩，却因技術欠佳，所以零用錢大部份餵機器當點心吃光，摸摸口袋中僅剩的一佰伍拾元，心中充滿一股賺錢的激動（放心，不是去搶銀行），於是買了氙星異形 II，回家利用電腦拐鄰家小孩的伍元銅板，從此……。（以上故事純屬虛構，如有雷同一定是事實）。

我玩慣 RPG 與戰略遊戲後，又十分討厭去玩送死的動作或射擊遊戲（更不可能沉迷於電玩場），不料軟體世界太會打廣告，說什麼「PC 史上最棒的射擊遊戲」，於是我就陷入過去、現在、未來時空中無法脫身。

經過 N 次的生死教訓，終於勇闖十關（一區二關），怒斬九個魔頭，而吾家搖桿也跟著送修去，可見戰況之慘烈！

華麗的畫面下，熱鬧滾滾的戰場裡，你可以不要擔心自己是一顆孤星，一波波異形由四面八方攻來，足可令你手忙腳亂。注意看轟天雷在左右搖動下傾斜的動作，前後移動下引擎噴火，設計得真不賴，可惜的是：結束時僅有老克對你巴結一番和那一丁點的內容，真真傷心呀！

最最痛恨的就是收入的微薄（什麼？一顆小泡泡值50元太空幣！），且又不是每一個敵人都有此價值。帶著疲勞的身軀走入老克的軍火站，連水貨「黑星、紅星」都買不起，實在有夠貴。

遊戲雖然是直進的，但途中也偶有走錯路的情況發生。不過這還好，有一次為了50元一顆小泡泡，竟陷入死胡同中，呼天喚地無人相應，又無人來了斷生命，唉呀！（此時建議按 ESC 鍵，別按 F10 鍵，可省時間）

自己曾想：為什麼遊戲沒有儲存進度的功能？如此一來就可以避免失足的慘狀發生了。但是想到不用投錢又有二次接關的機會，也就不計較那麼多了。

扯了一大堆，不知感動了你嗎？快！到經銷商買一套，好好玩耶！保證「今日你相信我，明天你相信它」！



英雄傳奇

/K.N.K

當初買英雄傳奇，是看到那精美的包裝及「玩家級」這三個字，才激起我這沒見過世面的平民，一當英雄的壯志。一試之下才知道孔老夫子所說的「廢寢忘食，不知老之將至」的真意。

本遊戲的英文程度不需太高，可以說是老少咸宜。冒險者可選擇戰士、魔法師或賊來完成任務，更可以混合選擇，且各種職業玩法不同，有很大的彈性。本遊戲把傳統的立體冒險加上角色扮演（RPG）的特質，對不熟悉 RPG 的朋友是一項很好的選擇。

戰鬥畫面真不是蓋的，各種怪物新奇百怪，有半人豹、牛頭人，更有獅子及鷲的混合體（簡直是怪物大拼盤）。打鬥中，更可面對面地看到怪物張牙露嘴的畫面，真令人睡不著覺。

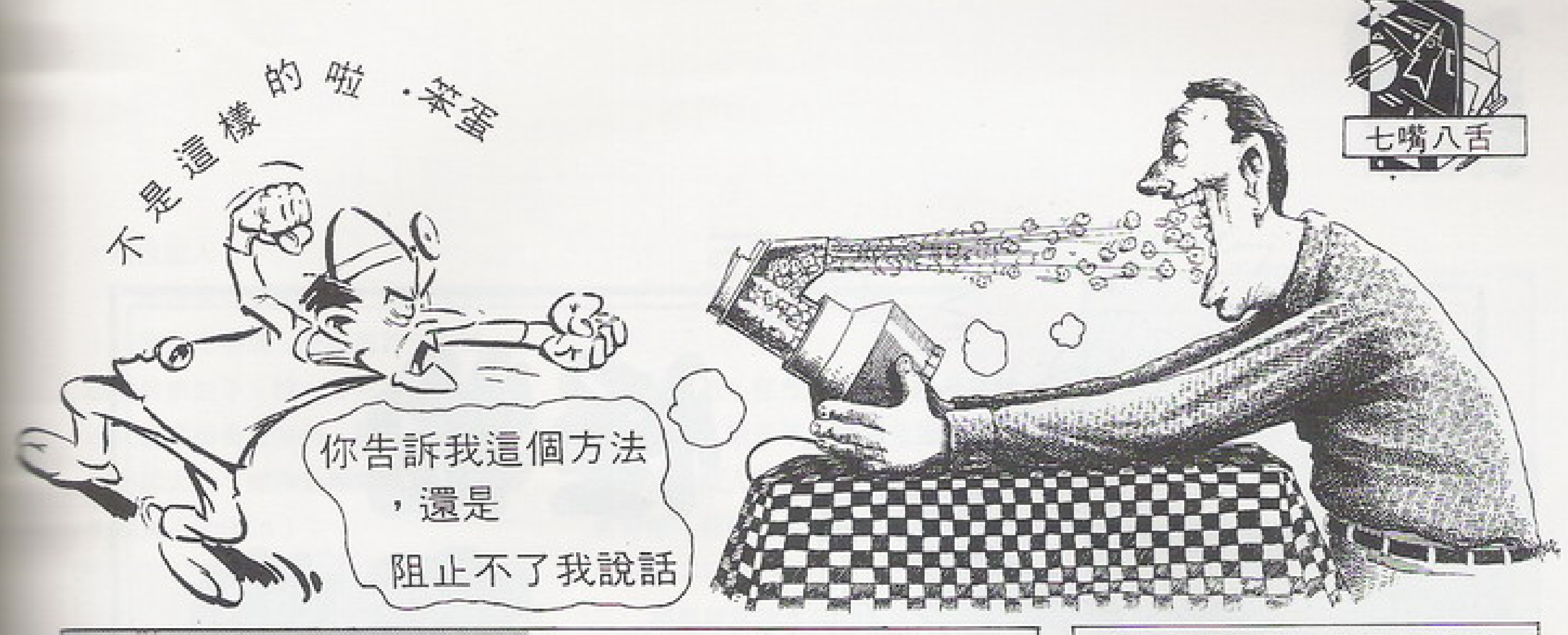
它的音效很棒（有魔奇卡的話）音樂會隨著場景變換：像女巫之屋中令人戰慄的音效；剛出城門的「英雄樂章」及結束畫面的「英雄交響曲」，真是令人陶醉，餘音繞樑，三日不絕。

此外在本遊戲中，如果遇到難題，使主角不幸身亡，都有詳細的提示，不會讓人遇到困難就玩不下去了。

當然，英雄傳奇也有一些不盡完善之處：在單色畫面上，陷阱及物品都看不太清楚，害我怎麼死的都不知道。還有，在玩的過程中一直期待著斬妖「屠龍」的畫面，最後才發現竟然沒有，真是太可惜了。本遊戲的趣味性沒有像警察故事、宇宙傳奇系列那麼多，太正經了，不太像是SIERRA公司的風格（倒像S.S.I）。

筆者非常佩服作者的巧思，完成遊戲後才知道「最危險、最不令人注意的地方」，竟是完成此遊戲的關鍵。看到群衆的歡呼，閃電在我身後襯托著我的功勳偉業，氣勢磅礡，坐著魔毯飛向另一個冒險歷程，真是帥呆了。

朋友們，想當英雄嗎？快去買吧！絕對值得你一玩再玩。



上帝也抓狂

/張嵐

上帝也抓狂是一個別出心裁的遊戲，它不但在題材上做了最令人意想不到的突破，在音效、畫面上都比以前同一類遊戲好了許多。此遊戲非常容易上手，比起模擬城市來是有過之而無不及，不論你喜好那類型的遊戲，都不應錯過。

此遊戲是敍述遠古時代正神與邪神間的大戰。一開始，你必須用「移山填海」術開闢一塊平地，讓你的子民們在此居住、繁衍（這是使你法力增加的唯一方法）。當法力足夠時，不但可以請地底下那隻大烏龜，在對方的地盤內震一下；還可以在對方土地上製造沼澤，看著邪教徒們緩緩地被這無底深淵吞噬；或者派出一個比呂布、關羽、張飛還要厲害幾倍的神授戰士，單刀直入，殺盡邪教徒及燒光他們的老巢；如果你高興，更可以在敵境內蓋個高聳入雲的火山。如果這還不夠，那就請出海龍王，引發一場世界性的大海嘯，把敵人的土地全部淹到海裡！在佔了人口優勢後，更可以引發一場比三國志的CHARGE還慘烈的大決戰，看誰才是這個世界的主宰。

在這個遊戲裡，你不再是模擬城市裡那個可憐兮兮的市長，每天為了那些煩人的小事忙得不可開交，而是至高無上的神，可以恣意命令你的子民們開墾、戰鬥，並在對方的土地上弄些火災……多麼爽快啊！如果你覺得扮演上帝沒意思，也可以扮演撒旦，享受做一個反派人物的快感。

還在做那為交通、污染和人民的抗議煩惱的市長嗎？神的寶座已經在等你，還不想來嗎？



瑪雅迷踪

/趙君豪

正當你滿心欣喜地拿起寶藏，突然間天崩地裂、柱傾石落、瑞氣千條（太離譜了）……注意！！這不是推銷電視機的廣告，這是瑪雅迷蹤中可能出現的情況。

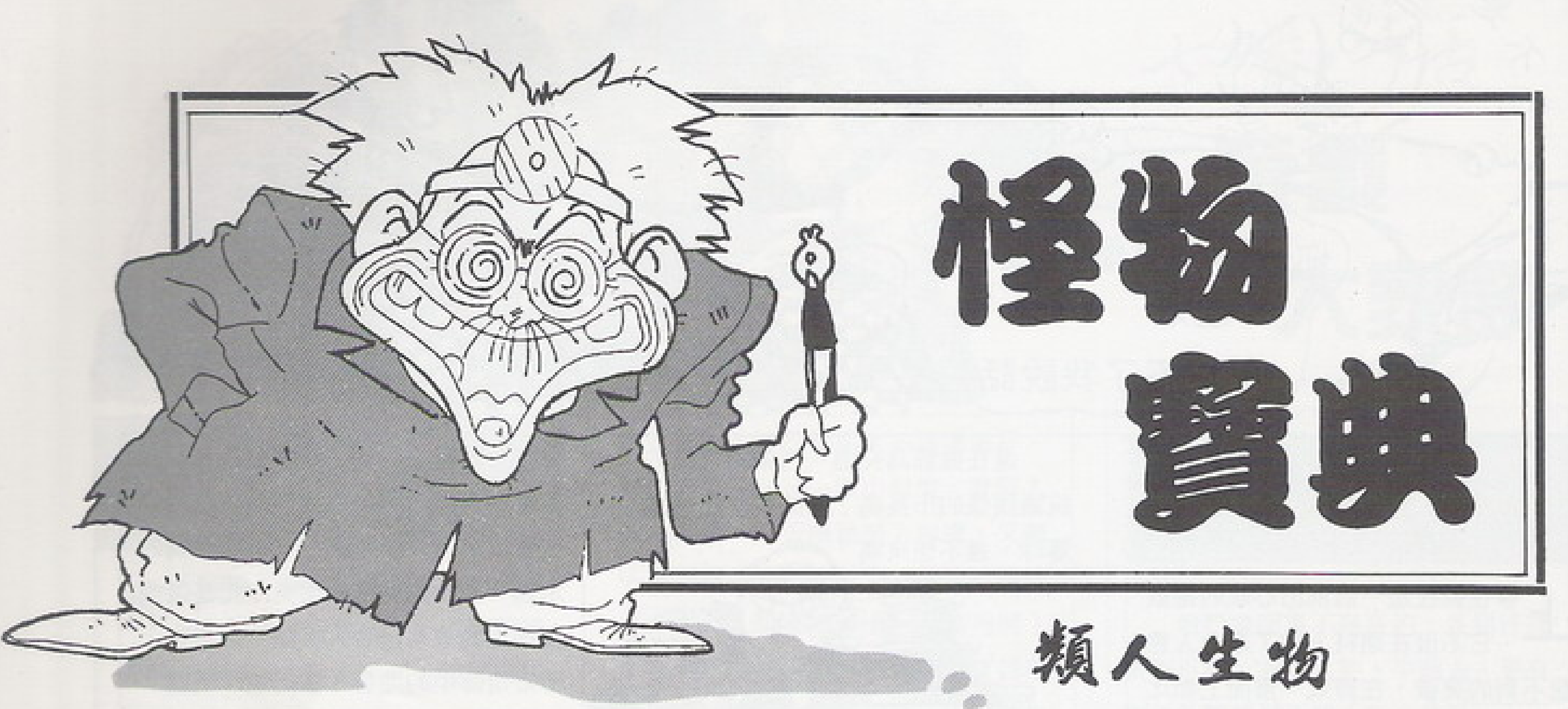
瑪雅迷蹤是出版毀天滅地那家公司的作品，場景造型跟毀天滅地非常相似，但難度卻提高許多：因為在瑪雅迷蹤裡，你必須來回穿梭在土人村落與神廟遺跡之間，尋找線索，以發現神像的碎片。遊戲方式很像角色扮演遊戲（RPG），只是不用鍵入一大堆英文句字，但又有動作及冒險遊戲特色，真是一個遊戲三種樂趣。另外，其畫面之細膩，就算在單色螢幕下，也非常出色（EGA更不必說），尤其是當你在吉普車上時，更能感受到一路旁的樹林，路面上的大石，都毫不含糊；如果你曾經遇到過吊橋，那才真令人嘆為觀止：構成吊橋的木頭，其紋路竟清晰可見!!光是這些畫面上的效果已令人沉迷，如再加上神殿遺跡中的地窖、響尾蛇、機關、各種寶物，那這個遊戲就不僅僅值一百五十元了。

雖然瑪雅迷蹤有許多優點，不可避免的，也有一些不盡如人意的地方，例如物品沒有列出名字，常常買到（或換到）一些無用的東西。還有，只能在村落或遺跡處才能儲存遊戲，而且假如下車時儲存過，那麼搜索完了想再存起來，卻是在所不能，只能夠無奈地開著你的吉普車到下一站去，萬一途中有個閃失…，那麼又得重來，再在村落中或遺跡裡走一回。第三個較為人詬病的地方，就是各種陷阱不夠明確，常常不知怎麼回事，主角的生命力就少了一截。

為了自己的生活，為了繼承亡師的遺志，你怎可不來「瑪雅」走一遭？來吧，現在就加入瑪雅迷蹤的尋寶行列吧！！







怪物寶典

類人生物

哈、哈…我講的精彩嗎？

/Lord Jean

各位會員大家好，因為每期一怪的反應不怎麼好，上個月又只好先停一期，閉門思過。經過一個多月的構思，決定改名為怪物寶典。每期介紹數種常見的怪物，著重於實用性，諸如性格特性、特殊攻擊方式、使用武器與對付方法等等……。使得初次進入 RPG 世界的玩家能知己知彼，很快地進入狀況，高手們也能拿來參考。本期要介紹的是常在 RPG 中扮演反派的類人生物：

1.半獸人（ORC）：



牠們是各類 RPG 最常見的反派角色，許多初級冒險者都吃過牠們的苦頭，但隨著等級的提昇，半獸人最後反而變成冒險者練功賺取經驗的對象。在西洋傳說中，半獸人是一種攻擊性的肉食生物，以部落方式群居，靠著打獵與掠奪為生。但是牠們大部份的時間都花在與其他種族，甚至不同部落的同族的戰爭上，因為半獸人堅信，惟有不斷擴張領土才能生存下去，怪不得天天都和其他人起衝突。

半獸人戰鬥時通常是使用蠻力與武器，很少使用法術。牠們的裝備也很普通，大多是劍、斧頭之類的武器，護甲則以皮甲、襯墊甲居多。半獸人認為護甲愈多血漬，表示愈勇敢，因此半獸人的護甲大多沾著血漬，看起來骯髒不堪。

半獸人在戰鬥時大多是瘋狂地大砍大劈，完全不見任何理性，也無任何戰略可言，只能嚇唬初級冒險者，只要碰到稍具經驗的冒險者隊伍，馬上自亂陣腳，棄甲而逃。

2.地精（Kobold）：



地精是一種矮小的類人生物。外表非常醜陋，兩個眼睛大如銅鈴，閃著紅色的異光，頭上還長著兩隻短角。不要看牠身材矮小就不以為意，雖然牠們力量不大，卻非常兇殘與頑固，有不少冒險者就栽在牠們手上。

地精在戰鬥時是出了名的狡猾。牠們大多在遠方用鏢槍、長矛等長射程式攻擊，除非敵人已非常虛弱，否則地精是不會輕易與敵人近身肉搏的。當牠們決定開始肉搏戰，一定是使用人海戰術，所有地精如潮水般湧上



，淹沒敵人。

地精雖然如此難纏，卻不難對付，只要提高警戒，先採用防守策略，抵擋射來的矛、槍，等牠們用完長射程武器準備衝上來時，施展法術使牠們陣腳大亂，然後各個擊破。

小惡鬼（Goblin）：



這種經常群體出現的類人生物有著平坦的臉孔，寬廣的鼻子，尖尖的耳朵，血盆大口與尖銳的刺齒，牠們的前額後傾，兩眼呆滯無神。牠們雖可直立行走，但手長過膝，走起路來很可笑。

在戰鬥時，牠們可以使用任何武器，但較常用矛或釘頭錘，至於護甲則以皮甲為主。小惡鬼的策略戰術非常簡單，也很幼稚，躲避面對面的戰鬥，只會靠背後偷襲取勝。

對付這種討厭的小鬼並不難，一般來說，初級以上的隊伍就很容易地打發牠們。

4.惡鬼（Hobgoblin）：



惡鬼

惡鬼是小惡鬼的遠親，但身材較高大，和人類差不多。惡鬼族也是天天和其他類人種族戰爭，但牠們有相當智慧，部隊組織嚴密，也很好戰，是非常不好惹的對手。

惡鬼非常珍惜牠們的裝備，每天都花很多時間來擦拭甲冑及武器。戰鬥時非常有組織與紀律，一般冒險者隊伍若沒有強大法術幫助，可會陷入苦戰。

5.食人鬼（Ogre）：



食人鬼是一種巨大、醜陋、貪得無厭的類人生物，以掠奪、偷竊為生，有時則是當邪惡牧師、巫師的打手。成年的食人鬼身高大約3公尺，體重約200公斤。

戰鬥時，食人鬼的力量是非常可怕的，可以隨手折斷樹幹，用作武器。一般來說，牠們的武器通常是巨大的木棒或石棒。而護具僅是塊骯髒的毛皮。遭遇食人鬼時要敏捷地閃躲，被打到可不是好玩的。食人鬼最大的弱點就是牠們的智商低，只要用一點戰略，就可以輕易擺平牠們。

6.巨魔（Troll）：

巨魔是一種分佈極廣的肉食怪物，由極地到熱帶都有牠們的蹤影。大部份生物都對巨魔敬而遠之，因為牠們在飢餓時會瘋狂地獵殺，而又很少有飽的時候。



巨魔身高約3公尺，看起來很瘦弱，力量卻足以扳彎鐵條。巨魔四肢細長、手指、腳趾都只有三隻。手爪很尖銳，是牠有力的武器。牠們的視覺不好，但有靈敏的嗅覺，除了可怕的怪力之外，巨魔的身手也非常敏捷，可以輕易地爬上懸崖峭壁。

對冒險者而言，巨魔是可怕的對手。因為牠們不但力氣大、身手敏捷，還有最可怕的再生能力。巨魔橡皮般的肌肉在受傷數回合之後，就會再生復原。當生命點數降到零以下，雖會倒下，卻不會死亡，數回合以後又會爬起來繼續戰鬥。砍斷巨魔的四肢也沒什麼用，因為被砍下的手腳還能活動，並且會攻擊任何靠近它們的東西。所以就算將巨魔大卸八塊，一段時間後，還是能再生。許多冒險者就這樣成了巨魔的腹中餐。

對付巨魔一定要使用法術，特別是火焰與酸類的法術，因為高熱與強酸會破壞巨魔的再生細胞。等牠倒下，再補上一把火，牠就一命歸西，再也無法復活了。

7.豺面人（Gnolls）：

豺面人是一種頭像土狼的類人生物。經常以鬆散的小隊到處漫遊。豺面人任何溫血動物都吃，特別是智慧較高的人類或類人生物，因為他們的慘叫聲較大。豺面人在地下或廢墟內

比較常見；至於野外，則只有晚上才可以看到牠們出沒。



狼面人在戰鬥時也是使用人海戰術、以龐大的數量取勝；但若有領導者上陣，狼面人也會有組織地戰鬥。牠們最常使用的武器是劍或戰斧，有時會使用弓箭。對付狼面人的方法和半獸人、惡鬼差不多，只要用些計策，再加上法術支援，就可以戰勝牠們。

8.蜥蜴人（Lizard Man）：



蜥蜴人是一種野蠻、半水棲的爬蟲類人生物，以掠奪或捕魚為生。蜥蜴人的鱗片非常堅硬，具有相當的保護作用。牠們的長尾巴也是一種武器，力量非常大。

蜥蜴人是雜食性的，但特別偏愛新鮮人肉，因此經常偷襲人類，將屍體拖回巢穴慢慢享用。蜥蜴人大多在沼澤、濕地出沒，居住在水底下的洞穴中。

蜥蜴人在戰鬥時，一般是毫無秩序地個別打鬥。當牠們數量多或佔優勢時，就會變成可怕的敵人。偷襲、突襲、陷阱，都是牠們常用的戰略。

對付蜥蜴人除了用武器之外，利誘法也不錯，丟下一些食物或簡單的寶藏都會使牠們分心。而法術則以火焰與雷電比較有效。

以上就是一些常見類人生物介紹，希望各位玩家能善加利用。

Ultima VI
The False Prophet
公告

1. 當你首次進入遊戲，打完魔怪後和Lord British交談（Talk指令），他會問一些問題。解答如附表。回答三個問題後，他會給你一把鑰匙，用它就可以打開城堡內鎖住的門。
2. 要出城堡走到城門，先用鑰匙打開右邊門，放下梯子。再走到左邊門，用鑰匙打開，再打開柵門，就可出城了。（PS. 用USE 指令）

```
"What doth trolls lack?"
> end.
"what part of the tangle vine doth put one to sleep?"
> cent.
"How wert the headlesses produced?"
> wiza,
"What valued item canst one find near the spawning grounds of Hydras?"
> nigh.
"How canst one fend off rotworms?"
> torc.
"How doth sea serpents attack?"
> fire.
"What creature art wisps oft mistaken for?"
> fly.
"How doth giant squids crush their prey?"
> beak.
"Where hath images of the silver serpent been seen?"
> tomb.
"What art reapers remnants of?"
> anci.
```

啊嗟裝備店…防具

/Lord Jean

各位冒險者大家好，本次要介紹的是各種防具。

首先我們要提的是盾牌。一般戰士一手握劍，另一手是不會空著的，通常拿的就是盾牌。盾牌應屬於主動防具的一種，因為使用者必須靈活地舞動盾牌，擋開敵人的攻擊。但盾牌只能抵擋正面、側面的攻擊，對於後方的攻擊可就無法度了。

貧窮冒險者的盾可以說是隨地取材的，一般來說，木桶的圓蓋再加上個把手就很好用了，力氣大的不妨拿門板試試看。

通常來說，盾牌可以大小來分類。如小圓盾（buckler 或 Target Shield）面積最小，可提供的防護範圍很小，但是技巧夠的話還是可以擋掉大部份的攻擊。

其他由小到大依序為小型盾（Small Shield）、中型盾（Medium Shield）與大型盾（Large Shield）等。

塔型盾（Tower Shield）是最大的一種，約有一人高幾乎可以擋掉所有的攻擊，但過於笨重，以致無法靈活使用，常讓敵人有機可乘。

最後要講的是一種具有攻擊力的盾牌：尖刺盾（Spiked Shield）。它是一般的盾牌在表面裝上許多尖刺而成的。除了可以抵擋攻擊之外，還可用尖刺傷人。

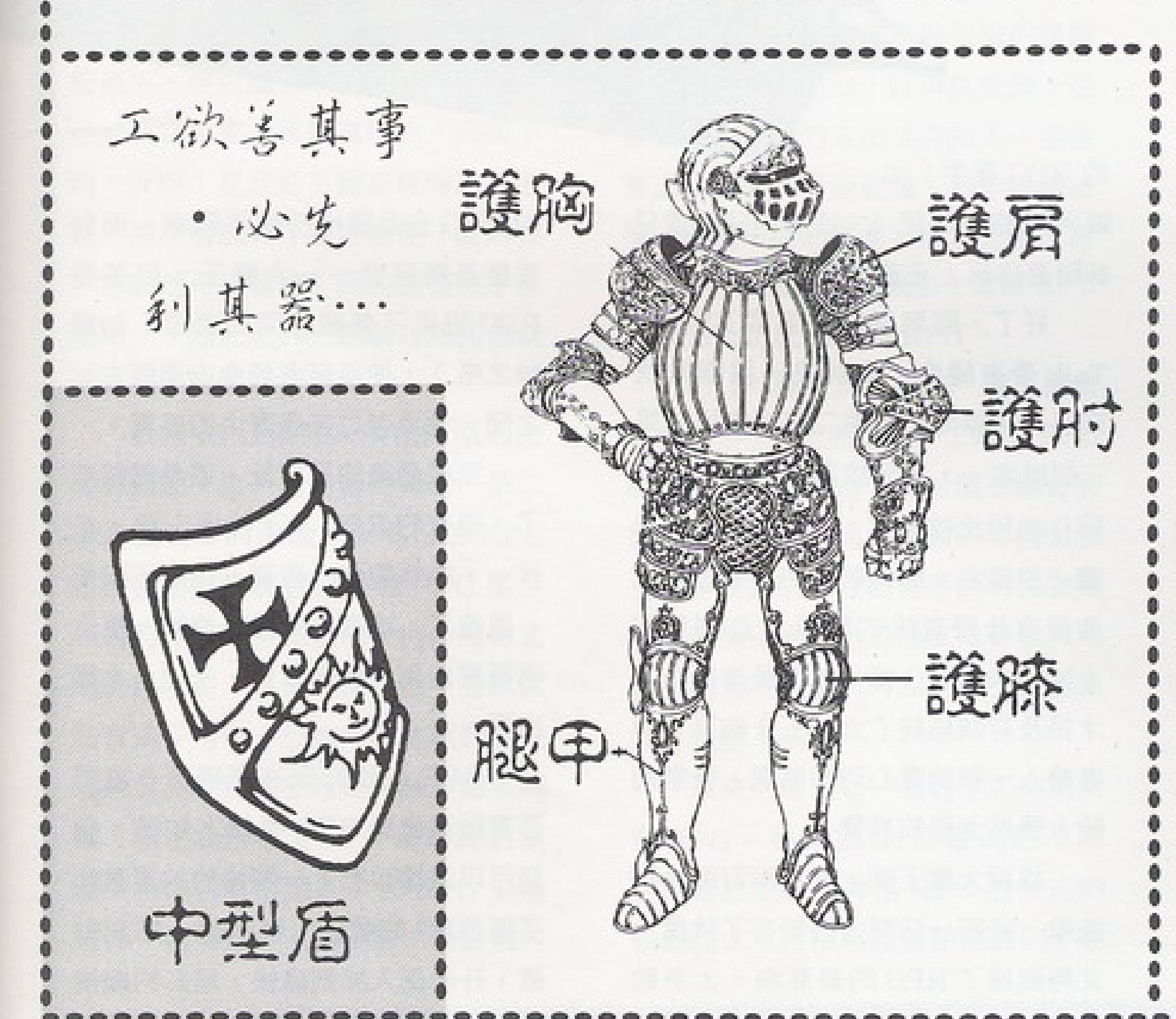



接下來要討論的是頭盔。一般生物的頭部都是非常重要的，只要受到傷害，不死也半條命。因此頭盔也是很重要的防具。一般來說，頭盔可分為開放式（Open Helm）與封閉式（Full Helm）兩種。封閉式防禦較佳，但視野會受影響，因為封閉式頭盔除了視孔與呼吸孔，幾乎沒什麼空隙，將整個頭部保護得很安全。相對的，開放式頭盔（Open Helm）可以提供較佳視野，但防護力自然差一些了。

除了這兩大類之外，頭盔還有許多不同種類。如：Sallet是一種半開放的頭盔，Basinet則是一種輕鋼盔。有時鋼盔上會加上一些尖刺、動物尖角，學習鬥牛勇往直前的精神，除了保護頭部，還能攻擊敵人。

除了以上所提之外，還有一些保護身體其他部位的防具，列舉如下：護肩（Pauldron）、護肘（Elbow-cop）、護膝（Knee-cop）、護腕（Vambrace）、腿甲（Greave）等。這些防具可能是組合式鎧甲的零件，可以一次訂作，或慢慢購製，視經濟情況而定。

以上介紹了一些常用的防具，希望各位冒險者能有些收穫。當然，若想訂作一套，現在本店正在打折期間，我們的手工精細、材料紮實……喂！喂！不要這麼快就走掉了……唉，太現實了！



閒話RPG

/蔡建東

如果有人問我：「什麽是 RPG？」，我會回答：「角色扮演遊戲（Role-Paying Game）」。但如果再問我：「什麽是角色扮演遊戲？」，那我一時就很難回答了。由字義上來說，「角色扮演」四個字並不適合稱呼 RPG，因為幾乎所有的遊戲都是一種角色的扮演。如三國志、屠龍記…等等。事實上，要給 RPG 取個正確的名字及下一個完整的定義是很難的！我們可以把 RPG 稱作「故事型冒險遊戲」。

RPG 通常在遊戲未開始時先給玩者來一段淒美的故事（也許不見得淒美，但至少造成感動或好奇），一般為有關某個王國或城鎮和平（如國王傳奇和伊蘇國），或者解救星際聯盟（如未來之魔法及銀河超能力戰記）。藉由這一段故事託負你一個使命，你必須完成它。通常為打倒某某人或者解救某某國。

但是故事本身並沒有把「某某人」解釋清楚，也不知其位置，更不知如何打倒，甚至對事情的來龍去脈根本一無所知（通常如此）。要如何解開這些謎呢？那就必須靠你在遊戲中「明查暗訪」了。明查暗訪的方法通常是交談（Talk）、交談再交談。當然也有讀卷軸這類的例外。有些時候你或許會得到一些不正確的消息，這時只有看你豐富的經驗和過人的智慧來判斷了。

有許多剛進入 RPG 世界的生手礙於語言困死於此，實在可惜。（中文 RPG 太少了，國人要好好反省才是）。在此勸奉生手從語言需求較低的 RPG 著手（如銀河超能力戰記），或者叫父母或兄姊陪著你玩（充當翻譯官）。

好了，回到正題。通常 RPG 由 Talk 帶來線索，由解決一個線索找到另一個線索，由第二個線索找到第三個線索…，直到找到大魔王（或許稱作結局比較適當，因為並不一定是魔）的線索。通常前面的線索和魔王並沒有什麽直接的關係，直到第 N（N 為未知數）條，甚至最後幾條，才提及有關結局（大魔王）的事。前者給人一種除魔心切的感覺，後者則給人恍然大悟的感覺。

找到大魔王後，終於面對最後的決戰，從前一切努力終於有了代價，此時到達了 RPG 的最高潮。大多數的 RPG 在此讓你扮演除惡者，而對手便是極惡者——大魔王。但某些 RPG 提供了善惡之間的選擇（如魔神之吼），使得玩者體會出動輒方寸之間，世界存亡在我掌中的感覺。

完成最後的目的後，遊戲就結束了。但有的 RPG 為了拉出二代，三代…，故意製造一些謎，如魔王沒死，逃走了，或者惡魔並未消滅，復仇者再度出現。然後二代，三代，才又出現。

RPG 到底好玩在哪裡呢？這得要實地體會過 RPG 樂趣才知道。我想可以這樣說吧：一開始的故事激起了玩 RPG 的意念，戰鬪使人感到刺激，升級使人感到痛快，精彩的劇情



彷彿置身於神話、幻想的迷茫中，最後的決戰讓人體會生死存亡，善惡之爭的緊張刺激，等到一切都結束，一種無與倫比的成就感降臨到你我身上，讓人忘了自我陶醉其中。

RPG 另一個優點，就是「耐玩」，說難聽點便是耗時。通常一個戰略遊戲只需幾小時便能結束，動作射擊之類的遊戲就更快了。而 RPG 所耗費的時日，玩 RPG 的老手都一定很清楚。

唉！說個「慘痛」的例子吧！去年筆者買進了一個要命的 RPG——**未來之魔法**（要命者，好玩得要命也！）。說明書看了四五遍，只覺得頭昏昏的，一點概念也沒有（可能和智商有關）。經過了數十天的痛苦煎熬，終於摸出了些許頭緒，可是興趣缺缺，再也玩不下去了。直到 YMJ 推出了攻略，我才龍心大喜、又把封塵已久的遊戲拿出來玩，可是不知做錯了什麼事，劇情不再發展，於是遊戲又回歸箱底。

半年後，也就是今年寒假一開始，不知我哪根蔥不對勁！又把這個封塵多時的遊戲拿出來玩，YMJ 的攻略早忘光了。就在這股奇妙莫名的熱旋風下，夜以繼日，花了62個小時，終於將它結束，感覺真痛快！62個小時，天啊！足足是三國志耗時的13倍長。這麼耐玩有什麼好處呢？當然有，那就是可以省錢（因為要很久才會結束）。除此之外，遊戲時間長也就提高結束時的成就感。

我想 RPG 很難大眾化的原因主要有兩種。第一是語言的障礙，第二則是說明書的問題。大部份的 RPG 說明書都假設玩者已是個 RPG 高手，寫的詳細卻深澀難懂。例如**魔神之吼**的說明書，真是深得可以。若非當初有高手指引，恐怕今天這個好玩的遊戲還被我積壓在箱底。關於語言障礙，唉！我想中文 RPG 是最好的辦法。可惜目前市面的中文 RPG 少得可憐！寫到這，不禁長歎！希望國內遊戲設計高手好好努力。

有關於 RPG 的戰鬥及法術，都是一套很深的學問。讀者可參看第二期 YMJ 先生的解說及第11期 L.Y.C. 的 **RPG 戰鬥祕笈**。但筆者發現 YMJ 及 L.Y.C. 都未提及新生的動作型 RPG 及太空冒險 RPG。筆者這兩類遊戲玩得不多，因此只以**國王傳奇**和**未來之魔法**為例。



國王傳奇摒棄了傳統的屬性及技能，完全以動作進行冒險。

類似**國王傳奇**的新生 RPG 摒棄了傳統的屬性及技能，完全以動作來進行冒險，戰鬥力只決定於玩者的技巧，和武士的武器，可以說是 RPG 界的一大改革。如此一來玩者不去擔心升級和經驗，輕鬆多了。因此這一類的 RPG 十分適合初玩者玩。

但同樣屬於動作角色扮演的**伊蘇國**則有不同的做法，採用技能制，在戰鬥時以碰撞的方法傷害敵人。碰撞有正面碰撞，背面碰撞，和半接觸碰撞。碰撞所生的傷害及防禦力由武器、裝甲、技能來計算產生。這個 RPG 比較接近正統的神話 RPG。

和 **伊蘇國** 比較起來，**國王傳奇**是容易多了，但明顯的少了神話 RPG 的升級及戰鬥樂趣。由於**國王傳奇**的戰鬥純屬動作，因此敵人不可能太強；而**伊蘇國**則可以隨著等級的加強而推出更強怪物。但是**國王傳奇**強大的智慧選擇型交談（Talk）方式則是**伊蘇國**辦不到的。

未來之魔法是一個近乎完美的太空 RPG。和神話 RPG 最大的不同是本遊戲刪除了神話 RPG 指令式的戰鬥模式，而採用類似**伊蘇國**的半動作戰鬥模式，不同的則是它不再使用傳統刀槍或法術，而是採用自動步槍、雷射槍、雷射防護服之類的現代化武器，並且不採用撞擊式的攻擊模式，玩者只需鎖定攻擊物按 Enter 即可攻擊。

它有神話 RPG 的屬性及技能，動作 RPG 的操作，充分發揮了 RPG 的優點（也許是我太愛它了，才說得那麼完美）。靠著這些特點，它可以發展出幾套攻擊戰術。除此之外這個遊戲允許玩者使用一些現代化的魔法，如心靈探測、化敵為友…等。智慧選擇型的 Talk 系統更使它近乎完美。神話 RPG 的老手不妨試試，保證你愛上它。

雖然 RPG 有那麼多的種類，但都有一個共同點，那就是劇情。玩者利用各種方法找出劇情，Talk 和閱讀卷軸也不過是找出劇情的一種手段而已。顯而易見的，精采的劇情才是 RPG 的靈魂。但是想要仔細去探索每一部 RPG 的劇情則是一件不太可能的事（難道你要我把全部 RPG 的攻略寫出來了不成）。因此筆者只能在此提出一些經驗談。

⑴多交談（Talk）。交談是破解每個 RPG 的必備條件，而且有些交談也增加了遊戲趣味。

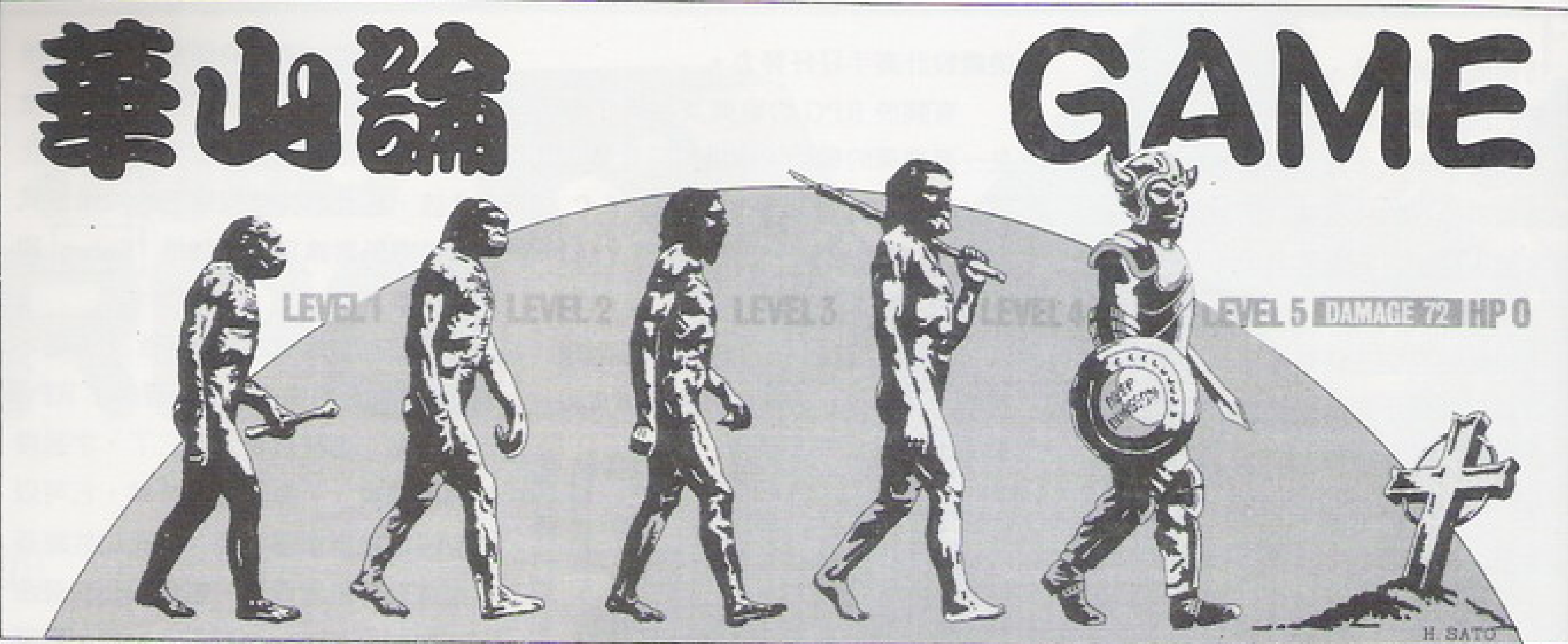
⑵記下交談的內容，因為它可能是日後重要的線索。

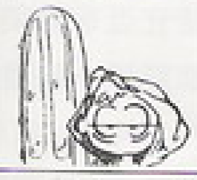
⑶有不少 RPG 故意找玩者麻煩，叫玩者去大海撈針。如**未來之魔法**中必須找尋知道守護者的人，而對方居然叫你去一個一個的問！遇到這種整人的情形時，最好看攻略，或寫信求救，千萬不要傻傻的被它拐了。

⑷當劇情不再前進時，好好想想，是不是做錯了什麼事，或者是不是忘了一些提示，如果還是沒有進展，勸你問一下居民或四處遊歷一下。

寫了那麼多，手都酸了，我想就在此停筆吧！最後希望中文 RPG 趕快推出，也希望 RPG 的戰友越來越多，Good-bye。



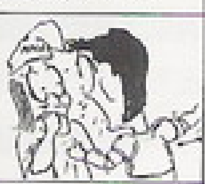




瞧，我撿到一支魔法杖，可以施展冰雪風暴（ice storm），又不耗用法力點數……

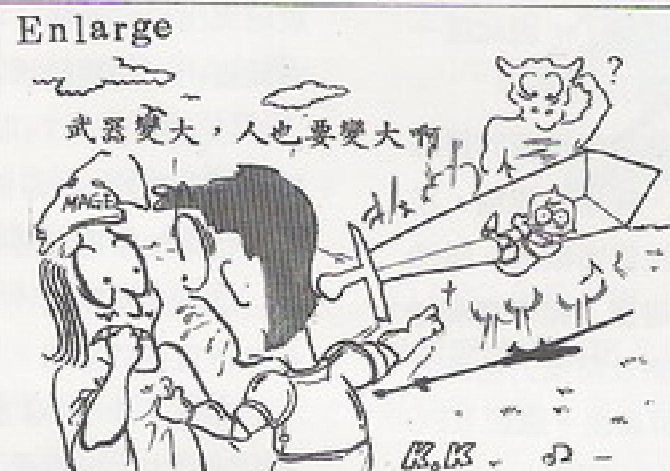


Wand of Ice Storm



不論遇到多高大的妖怪，只要有我大法師在，一切OK，看我的巨大術：「大大大大大，人小鬼大，變！」

Enlarge



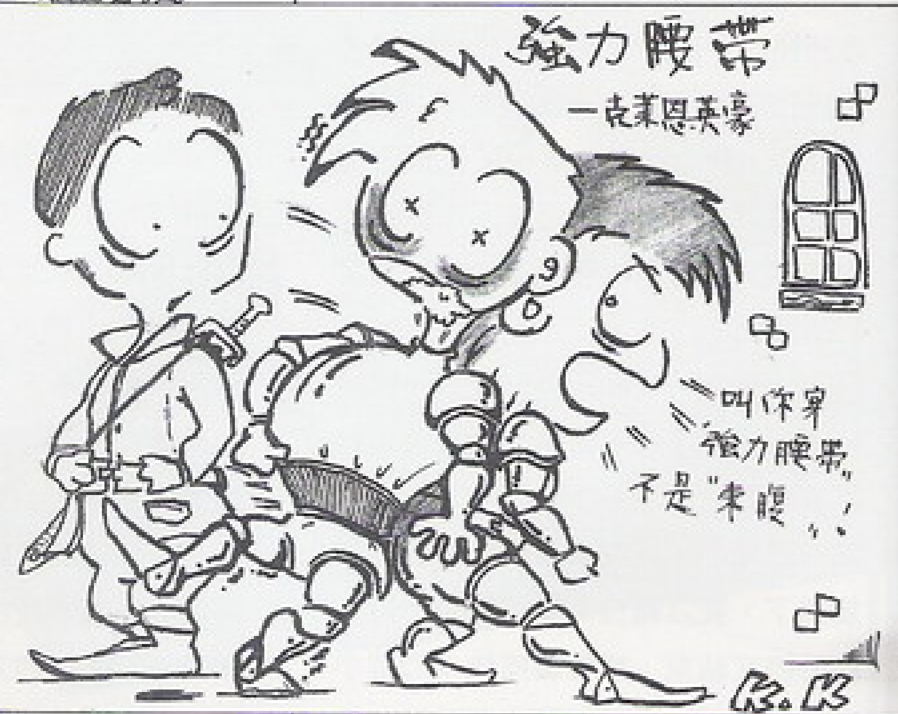


RPG中的賭場是讓人籌措資金買裝備用的，可是你確定以古代為背景的RPG中有電動玩具這玩意嗎？

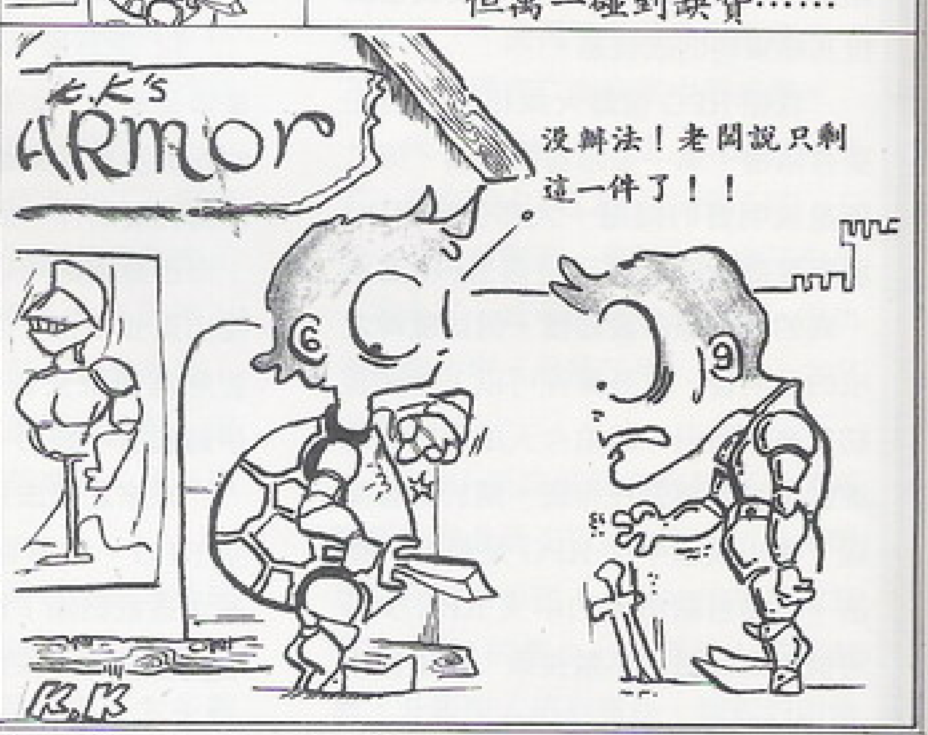


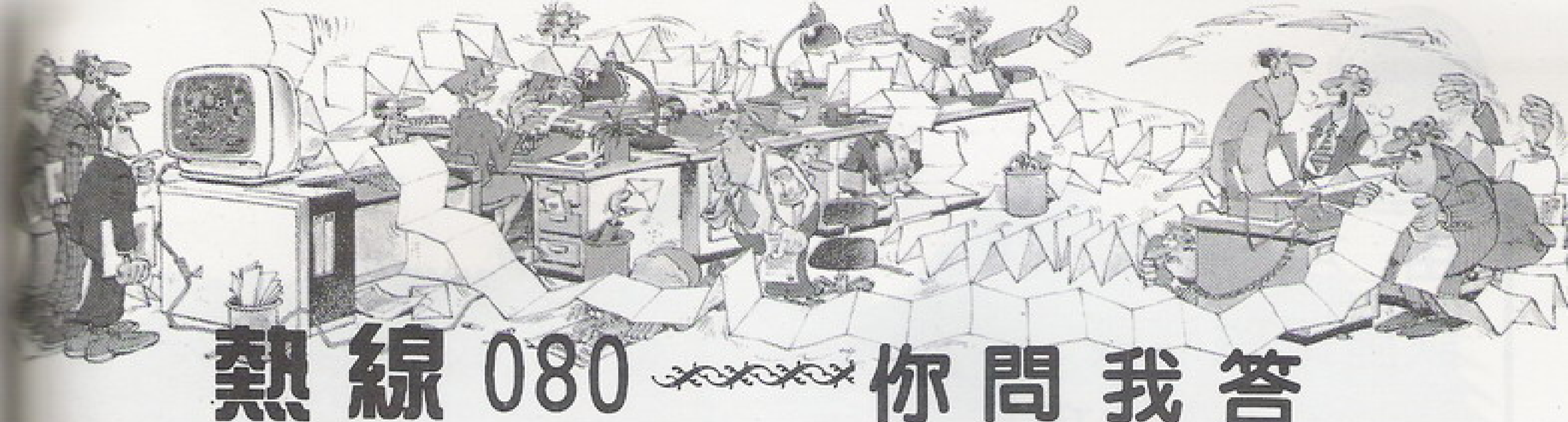


克萊恩英豪中有種強力腰帶，能使隊員產生無比力量。但萬一穿的是強力束腹，後果就不堪設想……



甲冑是冒險者保命的裝備，省吃儉用也要買件皮革甲（Leather Armor），但萬一碰到缺貨……





熱線080 你問我答

發燒友：NEW FILES 的介紹實在看不過癮，盼能增加文字介紹。

編輯部：彩色頁以圖片介紹為主較佳，文字介紹請看 GAME 在燒。

發燒友：希望刊登 Pc-Tools 的功能說明，我已讓同學問煩了。

編輯部：儒林、松崗、螢圃等出版社都已出版詳細的使用手冊，請大家自行選購研讀。

發燒友：希望推出專欄指導寫GAME。

編輯部：寫 GAME 不僅是一門學問，更是一種藝術，不是看幾篇文章就有能力寫；此外讀者間的電腦語言功力差異太大，有連 BASIC 都不會的，也有唸電腦本科系的，所以請各位讀者塡寫意見調查表，讓我們知道大家的需要程度。

發燒友：希望多出戰略遊戲。

編輯部：戰略遊戲最難寫，因為牽涉到人工智慧，往往要花好幾年的工夫。此外，既大衆化又耐玩的題材也不好找，譬如水滸傳雖然很好玩，但仍比不過三國志的變化多端；而像北與南這類型的好遊戲也不多見，只有請熱情的發燒友耐心等待了。

發燒友：遊戲能不能以 1.2 M 磁片發行？

編輯部：要看遊戲的設計方式，有的遊戲即使把 A、B 兩片拷成一片，它還是要求你把 B 片放入 B 磁碟機。例如魔界歷險就是以 3 片 1.2 M 磁片發行。

發燒友：RPG 俱樂部中的法術、裝備、怪物介紹對初學者真的很有用，千萬別停了。

編輯部：謝謝。不過該介紹的都介紹完了之後，不打烊也不行。

讀者須知

一、訂閱或續訂雜誌須知

◎目前只受理訂閱或續訂半年（六期），240元。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎訂戶地址變更時，請在每月25日（以郵戳為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取書。

二、郵購過期雜誌須知

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金。

（試刊號、創刊號、第二、三、四、六、七、八期已無存書）

三、磁片維修須知

◎先洽經銷商，塡妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：(1)必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。

(2)費用務必以郵票代替現金。

(3)自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

四、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

五、詢問問題

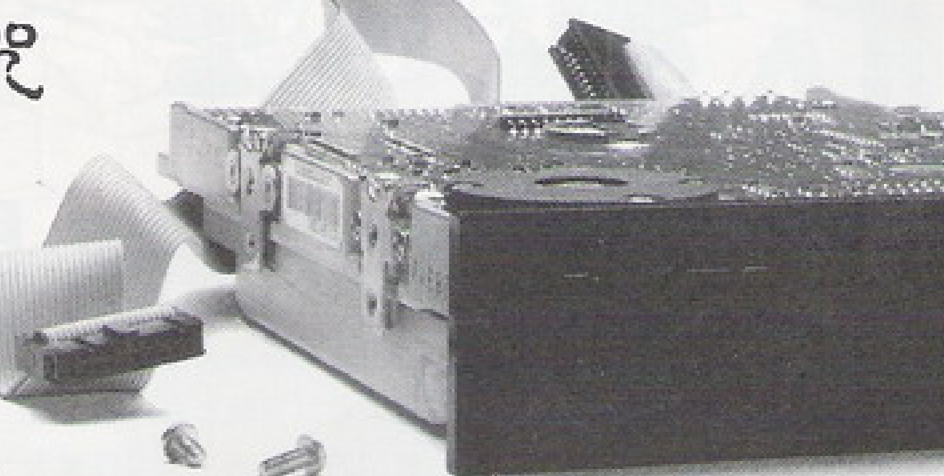
◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤（或錯過）處理。

由青色枷的詛咒談虛擬磁碟機小技巧



/陳志鴻

虛擬磁碟機在PC GAME中的應用，軟體世界雜誌已介紹過兩次了，相信這兩篇文章已使許多玩家深受其惠，而我就是其中之一。從此可不必再羨慕那些有硬碟的玩家。

不過這兩篇文章所介紹的都是一些記憶容量需求不太大的GAME，而現在大型精緻的PC GAME不斷推出，640K的電腦已無法利用虛擬磁碟機的便利了（如青色枷的詛咒需512K）。

所幸近來1024K的個人電腦已愈來愈普遍，若你有1024KB的記憶容量，而又無硬碟，便可將其384KB的擴充記憶體（Ext.Memory）做成虛擬磁碟機，如此的記憶容量，幾乎任一片2D磁片的檔案均可載入而有餘；若再應用一些小技巧，則玩大型PC GAME時，其便利幾可媲美硬碟。

現在我以青色枷的詛咒為例，介紹一個使遊戲存取速度大幅增加的方法：

(1)首先分析一下遊戲過程中資料存取的情形。青色枷的詛咒的DISK 1片一直都放在A磁碟機中，其他三片在B磁碟機中抽換，故我們選擇DISK 1載入虛擬磁碟機中。

(2)準備兩片已格式化的2HD新磁片（標為A和B），A片加入開機檔、ASSIGN.COM檔及VDISK.SYS檔（如為MS-DOS則為RAMDRIVE.SYS檔）。此外由於病毒充斥，亦可考慮加入防毒程式（如SPYER.EXE），沒有也無妨。

(3)在A片中寫入製作虛擬磁碟機的檔案，格式如下：



```
A>COPY Con Config.sys ↵
device=vdisk.sys 384K/e ↵ （若為MS-DOS則為ramdrive.sys）
^Z ↵  （^Z為[F6]鍵或[Ctrl]+[Z]鍵）
```

(4)將遊戲片DISK 1中的檔案拷貝到A片，DISK 2、3、4三片的檔案拷貝到B片中。

(5)利用PC Tools的Attrib指令將A片中的COMMAND.COM、VDISK.SYS、ASSIGN.COM、CONFIG.SYS及防毒程式改為隱藏檔（Hidden）。

(6)在A片寫入一個自動執行批次檔，格式如下：

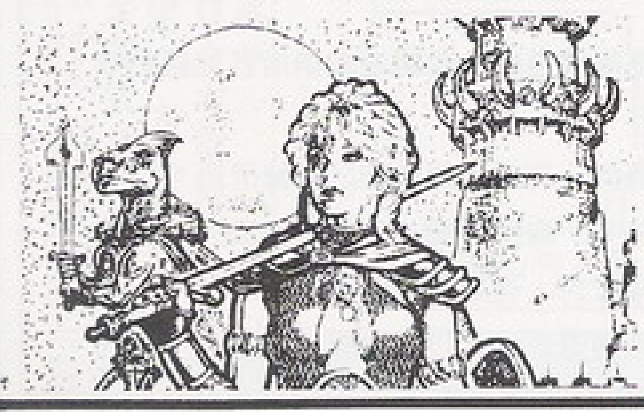
```
A>COPY Con autoexec.bat ↵
  Spyer ↵ （若無SPYER.EXE檔，此行去除）
  Copy *.* C: ↵
  assign a=c ↵
  mono ↵
  start ↵
  ^Z ↵
```

（注意：勿將此檔改為隱藏檔）

(7)此外，B片還有足夠空間充當資料片，即設立\SAVE的子目錄。不過如此一來LOAD及SAVE時會較費時間。

※B片充當資料片後，因檔案變動頻繁，容易產生零碎空間（Fragment，即檔案經修改、刪除、增加後留下的無用空間），影響磁碟I/O速度。將磁片經常「壓縮」(compress)，可改善許多；若無compress.exe，可考慮另用一片2D磁片當資料片，較省時。

好了！現在只要將A片放入A磁硬機，B片放入B磁碟機，電源一開，完全不必抽換磁片，就可一路玩下去，不但省時、省事、省錢（免買硬碟）、減少磁碟機磨損，又因直接由遊戲片開機，病毒不易侵入。一舉數得，豈不爽哉！





一魚三吃 參數修改法

/RXZ

嗨！各位發燒友大家好，你知道釣起魚後怎麼處理才會色、香、味俱全嗎？請跟我來！

吃魚人人都會，可是閣下真有兩下子能釣起一條三兩重的花跳嗎？看到密密麻麻的參數修改表，你可曾想過如果有一天我也能夠……，不由得嘴上多掛了幾句：「這些老不死的傢伙八成是吃定了我們，只弄些我們看不懂的名堂來敲我，也不告訴我們怎麼改，為什麼這麼改，那天要是讓我碰見，我就……左搓右揉，捲成一團，然後踩死他，以洩心頭之恨。」

嘴裏還在嘟囔著，心頭卻浮上一個念頭，萬一有一天這些人洗手不幹了，或是軟體世界雜誌不再刊登修改篇，那時候可怎麼辦？！

沒關係！如果你仔細閱讀這篇文章，筆者不敢保證你能像那些高手一樣，至少也能混出名堂來。筆者此舉冒著生命的危險（被高手們幹掉），因此隨身攜帶著烏茲衝鋒槍企圖躲過槍林彈雨，盼望等到裝甲雄獅的支援，讓上帝也抓狂。心動不如行動，開麥拉！

話說這三國時候有個叫劉備的，長得是面如白玉，唇若朱印，有這麼一天，在一家客棧裏遇上了兩位志同道合的朋友，一個長得是丈八巨人，面若紅棗，孔武有力，叫做什麼關羽的，這另一個呢？想必諸位看官也知道，他叫張飛啦！這人生得是虎背熊腰，魁梧身壯，只道是三月春花開，於是乎三人就在這桃園裏拜起天地來，義結金蘭了！

閣下可能不知道他們三人為什麼談得如此愉快，「志同道合」這四字您可明白，這可是大有來頭的，原來他們三人啊！都是捕魚為生的，所以志同道合嘛！俗語說得好，這道不同不相為謀，於是乎三人各司所長，協力要去「鯉躍龍門」，且看各家兵器：

劉備：手執七星劍，過江斬蛟，專殺吳郭魚，七星劍不離手，故稱常駐程式，人稱 Game Buster。

關羽：一柄青龍偃月刀，刀光過處，魚羣翻肚白（嚇死的），人稱鎮海之寶——Pctools。

張飛：丈八蛇矛，百里陣中直取上將首級，人稱 Debug。

見過這三位大俠之後該介紹本文的出處了。話說這劉備三顧茅廬請孔明，最後成交了，原來孔明向劉備要了捕魚秘笈，三次當然齊全了，這就是一魚三吃的由來了！

一魚三吃之一——TSR 常駐程式

其實筆者不怎麼希望各位用 TSR，市面上的電動剋星和遊戲剋星均屬此類。它的原理是利用中斷程式，攔截訊息，再恢復執行。聽來簡單，光是中斷就是門大學問，如果 TSR 的中斷呼叫恰好是被中斷程式所使用，後果是不堪設想的，而且它對編碼一點辦法都沒有。

一般的使用方法是先將你想修改的值換算為十六進位碼，然後利用 TSR 的中斷攔截鎖定你想修改的值。譬如你想改人數，那就看你剩幾人，假設是 5 人，十六進位碼（HEX CODE）也是05，那麼就鎖定05，找到之後再改為你要的數值。

是不是覺得很簡單呢？一點也不！一旦碰上程式使用太大的記憶體，TSR 就只好被逐出門牆，賴著不走的後果就是當機！而同樣的功能也可以利用 Pctools 的 Find 功能辦到。

它最大的致命傷是在劉備有色盲，分不清那隻魚才是他要的，相同的碼太多了，你如何確定那就是你要的？基於太多的缺點，因此，建議各位往下看吧！

一魚三吃之二——Pctools

Pctools 的威力無人不知無人不曉，而它的三大功能 View、Edit 以及 Find 可謂是響噹噹的紅。

⑴View／Edit 功能簡介：

通常與 Edit 合用，主要做磁片區的編輯，也就是可以動手腳。利用 F1 鍵切換為 HEX CODE 後是一大堆機器碼，這些碼必須藉助 IBM PC MACRO 手冊你才會認識它。

一般而言 View／Edit 功能大多用在參數的修改，至於程式的修改，往往先透過 Debug 再到 Pctools 中



修改。譬如你找到在 Debug 中必須修改的位址後，將它減去100H（DOS 保留前面100H）再將此值除以512（因 Pctools 是第 0 及 1 面同時讀取的），所得商即相對磁區（Relative Sector），餘數為相對位址（Displacement）。

⑵Find 功能簡介：

利用 Find 可以輸入一連串 ASCII、HEX CODE（利用 F1 切換），如果你確定參數是連續且順序正確的話，它可以很快幫你找到目標。

Pctools 和 Debug 最大的不同點（指修改方面）在於其可讀性。由於 Pctools 所顯示的是機器碼（組譯碼）故對於程式性質的修改或多或少造成不便；而對 Debug 而言，除了直接修改原始碼（Source Code）之外，它可以說是程式的救星，也可以是剋星：Debug 能使得機器碼變成為可讀的組合語言指令，但是卻大大地提高了危險性，因為在 Pctools 中各位址的值都已經限定在該位元組，而 Debug 卻會根據你的修改值而設定錯誤的位址，如此一來，若是一個錯誤的位址被程式參考而用做跳躍或是迴圈，便可能發生十分嚴重的後果。下表大略比較在使用 Pctools 和 Debug 各有什麼利弊：

工具	Pctools	Debug
主要用途	對參數修改、解譯編碼以及快速搜尋十拿九穩。	修改程式的當家法寶，有偷天換日、移花接木、瞞天過海之術。
優點	大批資料修改非常容易，對目標的尋找別具特色。	針對程式的先天限制（如人數）加以破解，甚至是保護以及密碼也能破解。
缺點	無法直接了解機器碼的含意。	對於目標的搜尋非常困難，往往耗時甚鉅。

〈模擬城市修改法〉

舉個簡單的例子來說吧！你在玩模擬城市時是不是會對每年出現的財政赤字咬牙切齒呢？如果能夠市庫豐盈，市長就可以一展雄才大略，讓整個城市洗心革面，浪子回頭了。接下來請跟著步驟做，這些步驟是在修改時每一步都用得到的，非常基本的方法：

Step 1：換算十六進位碼，在本例中為 4E 20（十進位為20000）（註一）。

Step 2：找到你的修改檔（資料檔或儲存檔），在本例中為 EXAMPLE. CTY（註二）。

Step 3：由於本例只有兩個可供參考的位元組，故其順序不成問題，因此使用 Find 搜尋（註三），如附表所示，劃底線部份即是，由於它只有兩個位元組，故其最大值為 FF FF。

※註一：此例中之 4E 20 為特殊排列方式，一般的十進位20000應表為 20 4E，此係高低位元組之排列。

※註二：有些遊戲（如三國志、水滸傳）是只有一個儲存檔的，此時請連續存入 2 個相同的進度到不同儲存區（即不同的編號），再利用 View／Edit 功能進行比較，有連續相同處為目標，並將所差之磁區數視為每個儲存區所差之磁區數。正確的方法是算出磁區差和位址差，將磁區差乘上512再加上位址差即為每個編號所佔位元組數。若要知道人物或州郡所佔位元組數，將該總值除以人物總數即得人物所佔之位元組數。州郡亦同，但若兩者混合則需分別做兩次計算。

※註三：由於魚總是成羣的，不可能只有兩三隻，不過卻不一定都在一起，成羣的魚就不會有一定的順序，所以若是一大堆參數，建議你利用 View／Edit 功能，保證不會有漏網之魚。

看別人做似乎都是十分地輕鬆愉快，給各位一個習題吧！試著修改模擬城市中的 TOKYO. PSN 檔吧！

〈水滸傳人物參數修改法〉

接下來舉個較深入的例子，使用上述註二中的觀念，然而還是與上面的三大步驟修改過程完全相同，只是由於參數變得多元化，因此多了一些技巧。因為這只是示範性質的，所以一些不可修改（修改之後會導致程式無法正常執行，此部份值係為程式本身所保留）的值，筆者均已標示出來了：

Step 1：先將遊戲存入編號 1 及 2（相同情況），以便在 Pctools 中進行比對，了解每個編號所佔位元組個數，同時藉以算出人物及州郡所佔位元組數—人物佔22位元組，州郡佔24位元組。（為節省篇幅，筆者省略附表）。

Step 2：在儲存進度前先把所有能力的參數值換算為十六進位碼。最好是把螢幕上所有數字性文字寫下來，同時標明屬性（所屬特性，如年齡、魅力等）。

Step 3：筆者在前面就交代過，在遇到多元參數時，請務必使用 View／Edit 功能以增加其便捷性，勿一意孤行用 Find 功能。（註四）

Step 4：如附表所示，劃底線部份即為修改部份。此表為人物修改，至於州郡部份就請閣下留做練習吧！

※註四：本例中參數多達十餘個，筆者再三交代，魚不會都在一起，但是卻會成羣出現，在本例中用 View／Edit 是較為明智的。在尋找時參照你的十六進位碼，只要有三個（或三個以上）相同的碼，十之八九就不會錯（沒有順序問題），若發覺你的碼與它十分相似（相似的意思指差的值為一定值，至少有三個碼均如此，或是有順序性的變化），請你回到遊戲，存入不同情況的進度至另一儲存區中，如此便可解出編碼。當然，有時也有兩種混合的，本例中的所在位置便是一種簡單編碼，而其它參數則沒有用到編碼。



也許你已經注意到附表中的修改值很離譜（Max＝FF），這大概是程式本身沒有檢查能力，不過它並不代表說每個程式均如此，因此去找出每個參數的 Max 就有必要了，若是你把州郡的參數改為 FF 就會知會道改出問題了，雖然它不會導致程式出現問題，卻會出現負值。

除了 Step 1 用的技巧，很明顯，對於多元參數，我亦使用了不同的修改法，也就是您所見到的，將每個修改參數改為不同的值（此處修改的是林冲的參數值）。那麼為何要改為不同的值呢？原因是在進入遊戲之後可以辨識出那個位元組代表著那種屬性，至於未修改部份則屬保留。

以下就是各位元組所代表的屬性：

位元組1.年齡　2.諸侯代號　3.所在位置（州郡）減去1　4.現在體力　5.最大體力　6.正直　7.仁慈　8.勇氣　9.力氣　10.敏捷度　11.智慧　12～14保留　15.忠誠度　16～17保留　18.知名度　19.人數　20.官稱　21～22保留。

一魚三吃之三——Debug

想想這諸葛亮還真是厲害，居然連弄三本秘笈到手，這最後的一本更是精彩絕倫，想當年張飛在當陽長坂坡一喝居然嚇死「N條魚」（N→∞），不知道閣下學過之後大叫一聲會不會把磁片中的「魚」給嚇出來？廢話不多說，提到正題了，先替 Debug 打個廣告：其實真正的大哥大大應該是我們D大哥，幾乎所有的疑難雜症都可輕易克服，特別值得稱頌的就是它一直為大家默默地耕耘而不為人知。諸位可知道雜誌上的不死版和無敵版是靠誰的力量才製造出來的嗎？沒錯！就是 Debug，可惜的是沒有人會知道編劇、導演是誰，看到的只是演員，因此…建議您每月十三日（逢星期五要特別些）供上鮮花素果給D大哥！OVER！

〈模擬城市 Debug 修改法〉

一般而言參數的修改筆者建議各位儘量用 Pctools，不過為了配合本文由淺而深的介紹，仍然依樣畫葫蘆一番。

Step 1：由於我們所要修改的是參數，而參數若在遊戲一開始時便是固定的（一般均是如此），此參數極可能被令為一個變數（註五），所以我們的目標就是資料段。

Step 2：將資料段所定義的區域從頭看到尾去尋找相同的參數。

※註五：令為一個變數可以使得程式設計較為方便，故一般的程式設計師均用此種方法。

〈水滸傳 Debug 修改法〉

Setp 1：由於我們所修改的對象本身已經是資料檔，因此就可以開始比對參數了。

OK！各位是否發現筆者只是輕描淡寫的帶過了呢？沒錯！這是因為組合語言指令本身和參數的機器碼毫無關連，參數的機器碼本身只是一個數值，它的相對組合語言指令根本不具有任何意義，所以也就沒有什麼好說明的。至於如何修改，只有一種方法：利用 E 指令直接輸入機器碼，這些機器碼為十六進制的 HEX CODE，只代表數值，因此千萬不要想用 A 指令，因為你的參數修改值未必有相對的組合語言指令，即使有，你也未必知道。修改時請先指定相對位址。本例中？？？DI 本身即非合法之組合語言指令，所以請務必使用 E 指令輸入。

有一點特別提醒各位，因為下面就將介紹程式的修改，在這兒先提到說明。由於程式修改通常要到 .EXE 檔中修改，而 Debug 是不接受 .EXE 檔修改後做寫入的工作，所以請記得利用前面筆者提過的位址轉換算法利用 Pctools 做磁區編輯，否則應先更改其副檔名即可利用 Debug 直接寫入。

另外，利用 Debug 修改參數雖然有點大材小用，也挺麻煩的，但是卻有助於辨認該參數所在位址，只要你在程式組合語言碼中見到如〔××××〕，有中括號的運算子運算元符號（直接或間接定址內之數值），該位址極可能就是你要的參數值；若有成羣出現（即該位址附近位址值被很多指令參照且不重覆），該處必為一變數指定資料區，即可著手修改，但請特別留意取得該值的指令做些什麼，要不然可是會出大紕漏的！

這方法並不適用於純粹資料檔，前面筆者就告訴各位了，數值所成的組譯碼相對之組合語言指令本身是毫無意義的，之所以提到位址內數值，是與以下的程式修改有著密切關係。

〈程式修改法〉

各位看官定然覺得十分奇怪，為什麼不再舉例了呢？這自然是有理由的，筆者手邊資料有限，舉太淺顯的例子又不太好，基於各位玩家都比較需要所謂無敵版和不死版，而該破解的全都有人寫了，所以筆者就來個大鍋菜，順便講些程式設計的技巧，讓我們一起搭乘這班時光列車，回到未來吧！走……

①在試刊號中，雙截龍的 Credit 修改您看懂了嗎？

②比較一下快打磚塊和快打磚塊 II，您看出了什麼？

③古巴反戰和龍之忍者的修改法是否有點類似呢？

也許單從機器碼來看來你似乎不太能明白，下面是一段極短的組合語言程式，可以被用做人數的小程式，假設位址1000處存有人數值。程式㈠

▼程式㈠

PUSH	AX	先行保留 AX 內容
MOV	AX,〔1000〕	將位址1000內之值拷貝一份至 AX 內
DEC	AX	將 AX 內容減去 1
MOV	〔1000〕, AX	把 AX 內容拷貝回位址1000內
POP	AX	取回原 AX 內容

同樣地，利用 CX 計數器也可以設計一個程式做為人數計算，假設呼叫此副程式的位址為500，人數值放在位址1000處。 程式(二)

此處的程式區段是指判斷程式，當 CX 為 0 時下面的程式即是遊戲結束的程式。

另外，直接利用變數計算的程式也順便提一下，假設變數 MEN 表人數，在位址1000處，（MEN 為一個雙字組）。 程式(三)

大致上遊戲的人數設定是脫離不了這些模式的，因此只要在程式中找到類似的運算式，應該是八九不離十了。最是要緊的關鍵運算碼是 DEC 和 SUB，通常程式對人數不至於利用到複雜的編碼，所以一旦看到這兩個運算碼就要留意了，底下就介紹各位找魚的方法。

Step 1：大家都知道淺海的魚又少又小，所以就必須到深海去釣大魚，可是愈深愈暗，甭說你看不見魚，恐怕連魚都看不見你呢！在這種情況下就得碰碰運氣，到它常出現的地方，先大略瀏覽一下程式，把程式中被呼叫的位址或處理的副程式位址記下來，它就是我們的釣點嘍！

Step 2：找到釣點後先看看是否有中斷指令，若有就不用看了，沒有的話先找 DEC 或 SUB，找到之後看看有沒有條件跳躍指令，只有一個的話最好，如果比一個多，恐怕還得按照它們個別的處理位址去找，沒有的話，很可能就不是了。

想必各位也該會找魚了，那麼該如何把它變成餐桌上美味可口的佳餚呢？現在讓我們回憶一下雙截龍的修改法（節自試刊號。左邊是機器碼，右邊是組合語言指令）。程式(四)

像不像筆者上面所提過的人數設定法其中一種呢？只是個數值罷了，沒啥好說的。

那麼再看看快打磚塊和快打磚塊II吧！（節自軟體世雜誌）。

快打磚塊修改前 程式(五)

也看看原文作者如何修改的吧！

快打磚塊修改後 程式(六)

這是標準的九命怪貓式改法，反正不管死或不死，球數永遠是 3 個，萬一你原本有 5 個球，死掉 1 個也只剩下 3 個哦！這可不是四則運算的 5－1＝4 呢！

比較一下快打磚塊II吧！（節自軟體世界雜誌）。

快打磚塊II修改前 程式(七)

簡直就是攣生兄弟嘛！明白筆者要各位比較一下的用意了吧？！那麼原文作者用了什麼樣的改法呢？

快打磚塊II修改後 程式(八)

哇哇！這分明就是免戰牌式的改法，死或不死反正我都不理你，所以要比先前那種九命怪貓式的改法高竿。可是就程式修改的技巧而言，前者是漂亮多了，後者只是初段的技巧而已。後面還有更帥的，看下去吧！

古巴反戰修改前 程式(九)

那麼改過之後呢？

古巴反戰修改後 程式(十)

您猜它是上面那一型呢？其實它的判斷跳躍指令可不只一個，所以原文作者又修改了別的地方，說穿了其實這也是九命怪貓式的改法，後面兩個用不到的位元組只好用 NOP 來作替罪羔羊嘍！

※註六：由於判斷跳躍指令用的是相對跳躍，所以筆者所用的位址並不與原程式相同，不過意義並沒有不同。

接下來讓我們看看龍之忍者的修改法

龍之忍者修改前 程式(土)

哇！這根本就盜版嘛！所以說天下文章一大抄，技巧是脫離不了某些模式的，但是原文作者卻用了不同的

程式(二)
```
PUSH    CX              保留 CX 內容值
MOV     CX,〔1000〕      把位址1000之內容拷貝至 CX 內
PUSH    CX              保留新的 CX
…       程式區段
LOOP                    跳回第二個 PUSH CX 處
```

程式(三)
```
MOV   WORD PTR〔MEN〕, 003      把人數值放入指定變數位址
MOV   AX, byte ptr〔MEN〕       從位址處拷貝低序位元組到 AX
EDC   AX                       將 AX 減去 1
MOV   byte ptr〔MEN〕, AX       把 AX 內容放回位址內
JZ    OVER                     若 AX 為 0 則結束
```

```
C7 06 C7 E7 05   MOV WORD PTR〔E7C7〕,0005
```
程式(四)

程式(五)
```
FE 0E A9 02      DEC BYTE PTR〔02A9〕
74 OB            JZ 101D（註六）
```

程式(六)
```
C6 06 A9 02 03   MOV BYTE PTR〔02A9〕, 03
```

```
FE 0E A9 02      DEC BYTE PTR〔0497〕
74 1F            JZ 102B（註六）
```
程式(七)

```
90   NOP
90   NOP
90   NOP
90   NOP
90   NOP
90   NOP
```
程式(八)

```
8B 87 5C 25      MOV AX,〔BX+255C〕
48               DEC AX
3B C6            CMP AX, SI
7E 05            JLE 1020（註六）
```
程式(九)

程式(十)
```
B8 03 00         MOV AX, 0003
89 87 5C 25      MOV〔BX+255C〕, AX
90               NOP
90               NOP
```



修改法哦！

龍之忍者修改後　程式(十二)

這修改法頗為類似雙截龍的作者，就算不是也有點影子，是屬於純粹的單刀直入法。

筆者認為改得最漂亮的（在本文例中）非無敵神槍莫屬。去嘍！

無敵神槍修改前　程式(十三)

這會兒你該相信什麼叫做天下文章一大抄了吧？！看看原文作者漂亮的修改法！

程式(十四)

無敵神槍移花接木修改法：

帥吧！這樣的話你原先有幾人就還是那麼多人，你把燙手山芋丟給我，我再丟還給你也合理吧？！

筆者在說明這些例子時都刻意地賦予它們名稱並不是沒有任何意義的，一個程式絕對不止有一種修改法，修改的地方也未必一定相同，端視個人的喜愛而有所差異，大致上可分為①單刀直入法：直接找出其人數位址，一刀解決。②掛免戰牌：只要找到處理人數之處全部改為90，不理它，它就沒輒。③三十六計：利用 JMP 指令跳回原 CALL 處。④九命怪貓。⑤移花接木。

當然還有很多，由於破解保護和密碼不便舉例，光是空談理論，太過枯燥乏味，相信您只要把握住抓魚的要領，其實也並不難，本文的重點放在修改參數的部份，份量自然也就重些，而程式修改的部份也佔去不少篇幅——它是一門技術，同時也是一門藝術，如何使得這門技術廣為流傳、薪火相傳是每個 PC 人的職責所在，筆者此舉原在拋磚引玉，尚祈各位讀者不吝賜教，共同耕耘這片世外桃源。

最後筆者稍微提一下螢幕資料的修改，它不屬於參數也不屬於程式修改，因此我把它獨立出來，個別處理，如果您對繪圖有興趣，不妨看看！

程式(十一)

```
8B 87 41 2C    MOV AX, [412C]
48             DEC AX
3B C6          CMP AX, SI
```

程式(十二)

```
B8 FF 7F       MOV AX, 7FFF
89 87 41 2C    MOV [412C], AX
```

程式(十三)

```
8B 47 0C       MOV AX, [BX+0C]
48             DEC AX
3B C6          CMP AX, SI
7E 05          JLE 1045（註六）
```

程式(十四)

```
8B 47 0C  MOV AX, [BX+0C]
89 47 0C  MOV [BX+0C], AX
90        NOP
90        NOP
```

```
      111C:0699 2300        AND     AX,[BX+SI]
      111C:069B 00BF03D2    ADD     [BX+D203],BH
      111C:069F 57          PUSH    DI
      111C:06A0 44          INC     SP
      111C:06A1 45          INC     BP
      111C:06A2 46          INC     SI
      -u
      111C:06A3 00C0        ADD     AL,AL
      111C:06A5 DE33                FIDIV   WORD PTR [BP+DI]
      111C:06A7 000C        ADD     [SI],CL
      111C:06A9 F4          HLT
      111C:06AA A073A0      MOV     AL,[A073]
----> 111C:06AD FFFF        ???     DI
      111C:06AF D6          DB      D6
      111C:06B0 A24C40      MOV     [404C],AL
      111C:06B3 E300        JCXZ    06B5
      111C:06B5 07          POP     ES
      111C:06B6 1AC2        SBB     AL,DL
      111C:06B8 D5A3        AAD     A3
      111C:06BA 37          AAA
      111C:06BB 0201        ADD     AL,[BX+DI]
```

模擬城市 Debug 修改法 箭頭所指處為已修改之幣值（PS. FFFF=65535）

```
PC Tools Deluxe R4.24
------------------------------Sector Edit Service-------------
Path=C:\SIMCITY1
File=EXAMPLE.CTY    Relative sector 0000006, Clust 05755, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 4E 20 00 01 00 00 00 00 00 01
 0048(0030)  00 07 00 02 00 01 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 30 24 30 1A 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  30 24 30 1B 30 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

模擬城市 Pctools 修改法 劃線部份即為幣值



螢幕資料修改

本段筆者並不打算舉例，因為我已經把原理技術全部寫得很清楚了，並且，一般人對它不會感到多大興趣，只有非常必要時會用到，譬如你破解了某種遊戲的保護而想題名留念等等。

我想我們先來了解一下造型表。您知道螢幕上的文字和圖形是如何顯示的嗎？假設螢幕上每個點相當於附圖㈠上的方格，那麼，我們只須要改變視頻緩衝區的值就可以改變字型或圖形。

在程式中我們可以藉助 BIOS 的字元，利用 BIOS INT 10H 的功能呼叫就可以達到在螢幕上顯示字元。這些字元造型早已存在 ROM 上，故我們不須再做造型，但是這些千篇一律方方正正的字型在遊戲中看來一點美感也沒有，於是就想來點變化，也就是藝術字。如果今天我要寫 Soft World 像附圖㈠中的字型，就得把每個字的造型表寫好，然後利用位址呼叫(大批圖形文字處理用)或是直接顯示(小型圖形文字處理)。

對於 BIOS 的字元修改只需改變它原本的文字就行了，而圖形文字則有兩種情形：

①位址呼叫：先確定位址排列順序及對應文字再算出你要改的字，修改位址。

②直接顯示：依該文字出現的位置修改圖形檔，若為壓縮檔，勸你最好放棄吧！

造型表的計算是依據加權量的和計算而得，如附圖㈠中的S，它的值是28、34、32、24、6、33、81、14共八個，因為它是 8×8 圖素，計算方式如下：

附圖㈠

```
PC Tools Deluxe R4.24
------------------------------Sector Edit Service-------------
Path=B:\*.*
File=SAVEDATA.      Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)  53 55 49 4B 4F 44 45 4E 20 30 31 00 00 00 D0 0C
 0016(0010)  1E 00 16 5A 5A 4C 45 4F 31 35 48 00 00 00 55 00
 0032(0020)  0E 00 64 C0 00 00 25 01 0E 5A 64 3F 4A 58 5F 44
 0048(0030)  31 0A 00 00 03 0F 00 00 02 83 00 00 13 02 10 62
 0064(0040)  62 4A 45 5F 5B 4F 2D 00 00 00 01 10 00 00 00 83
 0080(0050)  E0 03 1D 00 13 56 56 51 64 3E 2F 36 4C 00 00 00
 0096(0060)  40 19 00 00 32 C1 00 00 23 04 1D 5D 62 64 3D 50
 0112(0070)  5E 47 3A 00 00 00 00 18 00 00 00 83 00 00 18 05
 0128(0080)  0D 64 64 44 37 62 5D 4B 22 00 00 00 00 0F 00 00
 0144(0090)  00 83 00 00 20 06 05 53 62 61 3A 4F 58 4F 42 0A
 0160(00A0)  00 00 00 11 00 00 03 83 8C 09 1C 01 08 63 63 3B
 0176(00B0)  18 64 5F 36 0F 00 00 00 00 0D 00 00 00 B7 C2 02
 0192(00C0)  1F 01 09 5D 5D 3C 47 4F 44 56 3E 00 00 00 00 0F
 0208(00D0)  00 00 05 AA 94 0A 1B 01 2F 55 55 46 51 34 3A 4A
 0224(00E0)  3E 00 00 00 00 0D 00 00 00 E3 30 03 27 01 13 59
 0240(00F0)  59 60 44 4C 48 36 46 00 00 00 00 17 00 00 05 EA
```

水滸傳 Pctools 修改法　修改前參數表

```
PC Tools Deluxe R4.24
------------------------------Sector Edit Service-------------
Path=B:\*.*
File=SAVEDATA.      Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)  53 55 49 4B 4F 44 45 4E 20 30 31 00 00 00 D0 0C
 0016(0010)  1E 00 16 5A 5A 4C 45 4F 31 35 48 00 00 00 55 00
 0032(0020)  0E 00 64 C0 00 00 25 01 0E 5A 64 3F 4A 58 5F 44
 0048(0030)  31 0A 00 00 03 0F 00 00 02 83 00 00 13 02 10 62
 0064(0040)  62 4A 45 5F 5B 4F 2D 00 00 00 01 10 00 00 00 83
 0080(0050)  E0 03 1D 00 13 56 56 51 64 3E 2F 36 4C 00 00 00
 0096(0060)  40 19 00 00 32 C1 00 00 23 04 1D F8 F9 FA FB FC
 0112(0070)  FD FE FF 00 00 00 00 18 00 FF FF C3 00 00 18 05
 0128(0080)  0D 64 64 44 37 62 5D 4B 22 00 00 00 00 0F 00 00
 0144(0090)  00 83 00 00 20 06 05 53 62 61 3A 4F 58 4F 42 0A
 0160(00A0)  00 00 00 11 00 00 03 83 8C 09 1C 01 08 63 63 3B
 0176(00B0)  18 64 5F 36 0F 00 00 00 00 0D 00 00 00 B7 C2 02
 0192(00C0)  1F 01 09 5D 5D 3C 47 4F 44 56 3E 00 00 00 00 0F
 0208(00D0)  00 00 05 AA 94 0A 1B 01 2F 55 55 46 51 34 3A 4A
 0224(00E0)  3E 00 00 00 00 0D 00 00 00 E3 30 03 27 01 13 59
 0240(00F0)  59 60 44 4C 48 36 46 00 00 00 00 17 00 00 05 EA
```

水滸傳 Pctools 修改法　修改後參數表

```
PC Tools Deluxe R4.24
------------------------------Sector Edit Service-------------
Path=C:\SIMCITY1
File=TOKYO.PSN      Relative sector 0000002, Clust 03471, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0256(0100)  AF 8A A2 2D 95 A3 AD 25 A7 F3 91 AD 14 30 A1 27
 0272(0110)  80 A4 B3 A1 73 A1 37 03 04 73 A6 4A BA 73 A6 17
 0288(0120)  5E 50 0B 00 14 73 A4 0B AE D0 A2 80 00 03 FC A2
 0304(0130)  17 64 50 43 00 72 30 25 A9 1F BF 31 BF 43 BF 55
 0320(0140)  BF 67 BF 79 BF 7C 8B BF 9D BD 1C 00 04 09 EE 50
 0336(0150)  20 FF E8 00 B3 FD A8 02 58 00 57 00 0A B2 73 A2
 0352(0160)  3E 54 30 33 73 A3 FF 01 B6 43 4E 54 4C 00 02 FF
 0368(0170)  01 FE 50 49 43 54 00 07 FF 02 22 43 55 52 53 00
 0384(0180)  0F FF 02 82 4D 45 4E 55 00 03 FF 03 42 50 41 54
 0400(0190)  20 00 07 FF 03 72 53 54 52 23 00 00 BF 03 D2 57
 0416(01A0)  44 45 46 00 C0 DE 33 00 0C F4 A0 73 A0 4E 20 D6
 0432(01B0)  A2 4C 40 E3 00 07 1A C2 D5 A3 37 02 01 B6 FF DF
 0448(01C0)  FF 00 00 0D 05 73 A2 16 00 DF 1D 00 00 02 3D 73
 0464(01D0)  A2 15 00 F5 18 40 C0 20 73 A2 14 00 12 20 D7 00
 0480(01E0)  02 02 E3 A2 07 32 C1 0C E2 56 73 A1 03 EE 62 C2
 0496(01F0)  28 68 C2 ED 32 C1 CB 0B A4 68 C2 F7 7A C2 4F C2
```

模擬城市 Pctools 修改法　劃線部份即為譽值



位元組								
位元：	7	6	5	4	3	2	1	0
	⇓	⇓	⇓	⇓	⇓	⇓	⇓	⇓
加權量	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0

⇓

$0\times2^7+0\times2^6+0\times2^5+0\times2^4+0\times2^3+0\times2^2+0\times2^1+0\times2^0$

$=28$（0不顯示，1顯示）

只有劃斜線部份才顯示，故值為28（差4為32，32－4＝28）。

到此，全篇告一段落，希望有朝一日，您也能成為修改的高手，自己能捕魚來吃，有機會再見啦！

```
-u168,18c
1117:0168 2304          AND     AX,[SI]
1117:016A 1DF8F9        SBB     AX,F9F8
1117:016D FA            CLI
1117:016E FB            STI
1117:016F FC            CLD
1117:0170 FD            STD
1117:0171 FEFF          ???     BH
1117:0173 0000          ADD     [BX+SI],AL
1117:0175 0000          ADD     [BX+SI],AL
1117:0177 1800          SBB     [BX+SI],AL
1117:0179 FFFF          ???     DI
1117:017B C3            RET
1117:017C 0000          ADD     [BX+SI],AL
1117:017E 1805          SBB     [DI],AL
1117:0180 0D6464        OR      AX,6464
1117:0183 44            INC     SP
1117:0184 37            AAA
1117:0185 62            DB      62
1117:0186 5D            POP     BP
1117:0187 4B            DEC     BX
1117:0188 2200          AND     AL,[BX+SI]
1117:018A 0000          ADD     [BX+SI],AL
1117:018C 000F          ADD     [BX],CL
```

水滸傳 debug 修改法 劃線部份為修改後之值

編輯部徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊----

◎遊戲　攻略：軟體世界遊戲之攻略。

◎百戰　天龍：⑴遊戲程式修改篇（含無敵版）。
⑵遊戲資料檔剖析。
⑶攻略小祕技。

◎P　C　地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴　八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點）與玩 GAME 感受。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎紙上　談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中任何一場戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩　短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑話或笑畫。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整，格式如附圖。（以電腦報表列亦可）

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。

◎投程式稿請附磁片，以便檢驗。

◎漫畫稿：⑴請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
⑵線條力求簡明、清晰。
⑶附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：⑴橫式——寬9公分，高7公分。
⑵直式——寬7公分，高9公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字300元起，圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

● 以下為投稿格式 ●

篇　　名：伊蘇國完全攻略
作　　者：葉文耕
筆　　名：波滋
地　　址：高雄市左營區...新邨...號
如不妥處煩請修改。

第十七（八月號）徵稿———

◎七嘴八舌：（500～900字）

⑴北與南　⑵炸彈小子　⑶代碼：冰人
⑷藍天使飛行特技小組

截稿日期：79年6月25日

產品目錄

（前有＊表支援魔奇音效卡）

貴族版目錄

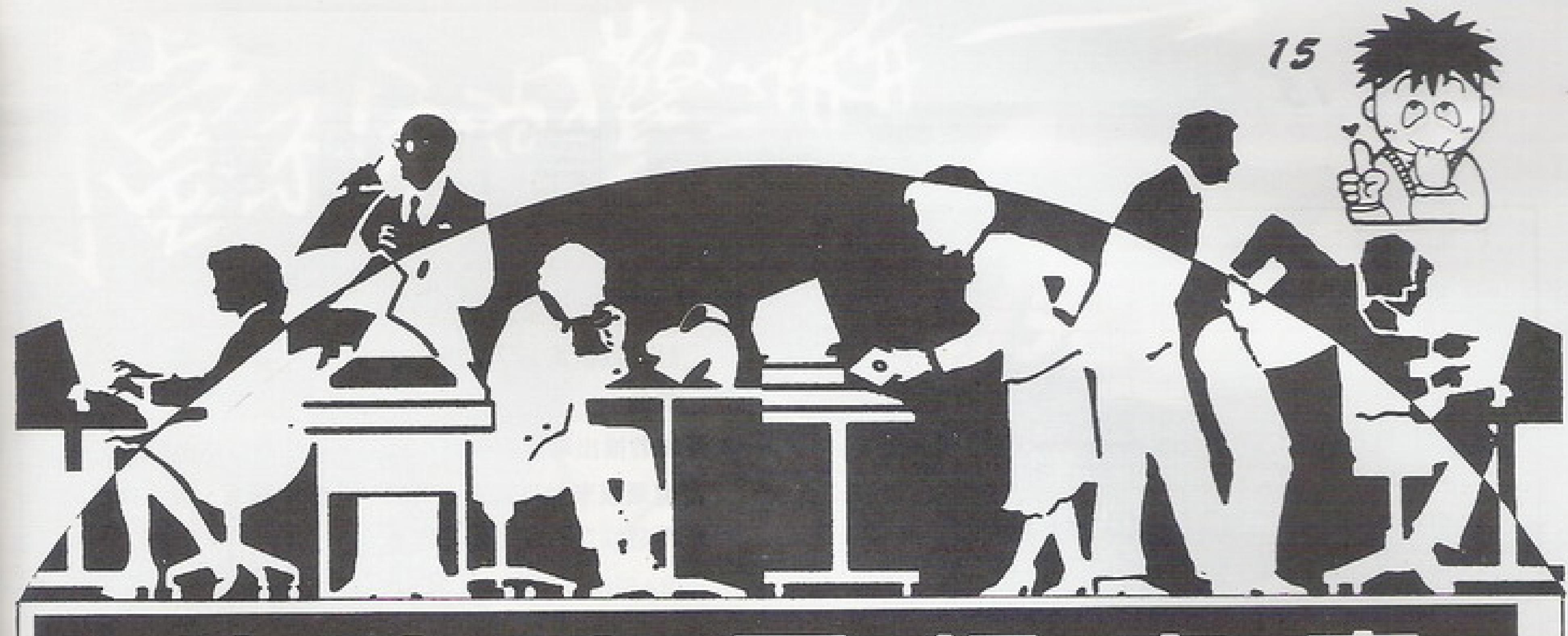
	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
	149	動作	無敵神槍	2	150
	150	動作	毀天滅地	2	150
	151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
	152	動作冒險	海王星計劃	1	80
	153	冒險	地心探險	2	150
	154	模擬	城市大賽車	1	80
	155	動作角色	伊蘇國	2	150
	156	動作	魔斧	2	150
	157	動作	超人	2	150
	158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
*	159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
	160	動作	太空小蜜蜂	1	80
	161	動作角色	變形金鋼	2	150
*	162	博弈	水果盤	1	80
	163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
	164	動作	毀滅戰士	1	80
	165	動作	殺人執照	1	80
	166	智育	水管狂想曲	1	80
	167	動作	猛鬼逛街	2	150
*	168	模擬	方程式機車賽	2	150
	169	動作冒險	步步殺機	1	80
	170	動作	忍	1	80
	171	智育	俄羅斯方塊 II	2	150
*	172	動作	衝鋒飛車	2	150
	173	動作	異形	2	150
	174	動作	終極警探・電影版	2	150
*	175	動作角色	銀河超能力戰記	2	150
	176	動作	雙截龍 II	1	80
	177	動作	武道館	2	150
	178	模擬	古董名車大賽	2	150
*	179	智育	電腦病毒防衛戰	1	80
	180	動作	槍林彈雨	2	150
*	181	動作	第一滴血 III	2	150
	182	動作	亂星異形 II	2	150
	183	冒險	瑪雅迷蹤	2	150
	184	智育	奇中棋	1	80
	185	動作	聖劍之征	2	150
	186	角色扮演	泰坦風雲	2	150
	187	智育	重金屬美女	1	80
*	188	模擬	風馳電掣	2	150
	189	運動	職業網球大賽	2	150
	190	模擬	M4 雪曼坦克	2	150
	191	模擬	藍天使飛行特技小組	1	80
*	192	動作	快樂泡泡龍	2	150
	193	運動	藍天碧海風浪板	1	80
	194	戰略	北與南	2	150
	195	模擬	特技飛車	1	80
	196	動作	激流浪子	2	150
*	197	運動	雪國狄斯奈	2	150
*	198	模擬	砲艇	2	150

珍藏版目錄

	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
	2	角色扮演	未來之魔法	2	180
*	3	文字冒險	羅塞拉的冒險	9	460
*	4	文字冒險	幻想空間 II	6	340
	5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	3	290
	6	動作	長槍英雄	3	230
*	7	文字冒險	警察故事 II	6	340
	8	模擬	醫生也瘋狂	3	230
	9	角色扮演	光芒之池	3	230
	10	動作	魔鬼戰警	3	230
	11	文字冒險	淘金熱	5	300
	12	動作角色	地心攫截	3	230
*	13	動作	宇宙神風號	4	270
*	14	動作冒險	太空捕快	4	270
*	15	文字冒險	宇宙傳奇 III	6	340
*	16	模擬	688 攻擊潛艇	2	180
	17	角色扮演	魔法門 II	3	230
	18	角色扮演	冬之魔	3	230
	19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
	20	角色扮演	青色塔的詛咒	4	270
*	21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
*	22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	2	180
*	23	智育	明星撲克	3	230
*	24	模擬	紅色風暴	2	230
	25	動作角色	仙境故事	3	230
*	26	動作	魔鬼剋星 II	4	270
	27	角色扮演	銀河英雄	2	180
*	28	模擬	A-10 坦克殺手	4	270
	29	模擬	模擬城市	2	180
*	30	文字冒險	幻想空間 III	8	420
*	31	動作角色	風行者	3	230
	32	戰略	水滸傳	3	230
	33	模擬	噴射戰鬥機	3	230
	34	動作	太陽神之眼	3	230
*	35	運作	燃燒的野球 II	3	230
*	36	文字冒險	英雄傳奇 I	10	500
*	37	模擬	上帝也抓狂	2	180
*	38	模擬	裝甲雄獅	3	290
	39	動作	終極孤鷹	4	270
*	40	角色扮演	克萊恩英豪	4	270
	41	智育	炸彈小子	3	230
	42	模擬	戰鬥轟炸機	4	270
	43	動作	出擊飛龍	3	230
*	44	角色扮演	創世紀 VI	7	380
	45	角色扮演	武士傳說	6	340
*	46	智育	四川省	5	270
*	47	文字冒險	代碼：冰人	9	460
*	48	動作角色	魔界歷險	3	340
*	49	冒險	妙之醫	7	340
*	50	動作	金牌拳王	3	230
*	51	文字冒險	亞瑟王傳奇	10	500
*	52	模擬	百戰鐵翼	2	180

TOP 30 銷售排行榜

本期名次	上期名次	遊戲名稱	類別
1	7	上帝也抓狂	模擬
2	4	水滸傳	戰略
3	1	北與南	模擬
4	6	美女撲克，歐洲版	智育
5	5	快樂泡泡龍	動作
6	23	模擬城市	模擬
7	19	亂星異形II	動作
8	3	重金屬美女	智育
9	2	俄羅斯方塊	智育
10	—	風馳電掣	擬模
11	NEW	炸彈小子	智育
12	NEW	戰鬥轟炸機	模擬
13	10	三國志	戰略
14	8	水果盤	博弈
15	20	M4雪曼坦克	模擬
16	9	雙截龍II	動作
17	15	水管狂想曲	智育
18	22	魔鬼剋星II	動作
19	11	立體俄羅斯方塊	智育
20	14	烏茲衝鋒槍	動作
21	12	克萊恩英豪	角色扮演
22	16	俄羅斯方塊II	智育
23	18	電腦病毒防衛戰	智育
24	—	幻想空間III	文字冒險
25	29	方程式機車賽	模擬
26	—	快打磚塊II	動作
27	13	城市大賽車	模擬
28	NEW	四川省	智育
29	26	決戰西洋棋	智育
30	NEW	激流浪子	動作



讀者意見調查表

一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿　2.性別：□男　□女

3.電話：＿＿＿＿　4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿　7.教育程度：＿＿＿＿

8.每個月的零用錢或收入：＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿

10.喜歡玩那些類型遊戲？

□動作　□戰鬥　□立體文字冒險　□冒險

□戰略　□模擬　□動作角色扮演　□角色扮演

□運動　□智育　□其他：＿＿＿＿

二、文字編輯意見

1.您對這一期各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
GAME在燒	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
國外報導	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲攻略	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
百戰天龍	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
呼叫 119	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
PC 地帶	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
電玩短路	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
怪物寶典	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
啊哇裝備店	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
冒險補習班	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
華山論 GAME	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
七嘴八舌	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
熱線080	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
銷售排行榜	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
產品目錄	□	□	□	□	□	＿＿＿＿

2.您喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿

3.您不喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿

4.您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

□基礎程式設計講座　□電腦遊戲寫作教室

□遊戲票選排行榜　□其他：＿＿＿＿

5.您期待雜誌刊出那些遊戲的攻略？

＿＿＿＿

三、美術編輯意見

1.您對這一期彩色頁的喜歡程度：

	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	原因：配色	編排	佈圖	圖片	其他
封面	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
封面裡	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 1頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 2頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 3頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 4頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 5頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 6頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
第 7頁	□	□	□	□	□	□	□	□	□	＿＿＿＿



15

讀者意見調查表

第 8頁 □□□□□ □□□□ ______
第 9頁 □□□□□ □□□□ ______
第10頁 □□□□□ □□□□ ______
第11頁 □□□□□ □□□□ ______
第12頁 □□□□□ □□□□ ______
第13頁 □□□□□ □□□□ ______
第14頁 □□□□□ □□□□ ______
第15頁 □□□□□ □□□□ ______
第16頁 □□□□□ □□□□ ______
封底裡 □□□□□ □□□□ ______
封底 □□□□□ □□□□ ______

2.你喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

______

3.您不喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

______

四、電腦配備

1.目前擁有的電腦週邊設備：（複選）

□彩色螢幕（可支援：□CGA □EGA □VGA）
□單色螢幕 軟碟規格：□360K □1.2M
□搖桿 □Mouse □硬碟 □Scanner
□Modem □印表機 □魔奇音效卡
□其他：______

五、活動意見

1.您希望軟體世界舉辦什麼活動？（複選）

□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽
□其他：______

六、專欄調查

1.您在 PC 上學過下列那些電腦語言？

□BASIC □Pascal □C □Assembler

由於雜誌作業提前，第14期中獎名單改在第16期刊登！

2.您上過那些電腦課程？

□計算機概論 □基礎程式設計 □資料結構
□其他：______

3.雜誌若推出電腦遊戲寫作教室，以某個簡易遊戲的實際發展過程來教你寫電腦遊戲，及釐清觀念、解答疑難，您希望採用何種電腦語言？

□BASIC □Pascal □C □Assembler

4.雜誌若推出基礎程式設計講座，您希望採用何種電腦語言？

□BASIC □Pascal □C □Assembler

七、攻略本調查

1.若將半年以前雜誌上的攻略或修改篇集合成冊，您是否需要？

□需要 □不需要

2.您希望第一冊攻略本收錄那些遊戲？（限選五個）

□幻想空間 I □幻想空間 II □宇宙傳奇 III
□聖戰奇兵・冒險版 □魔法門 II □三國志
□F-19隱形戰鬥機 □GP 大賽車
□高速賽車 □空中飛鯊 □機器戰警 □屠龍記
□雙截龍 □快打旋風 □龍之忍者 □打磚塊

八、我有話要說……

請詳細填妥，在79年 6月25日前寄回：高雄市郵政28之34號信箱參加抽獎

頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）
貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）
叁　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）
安慰獎30名：精美備忘夾二個


擋不住的驚嚇
休閒軟體的音樂魔術師
魔奇 HiFi 音效卡
今夏，
你無法再抗拒〝魔奇音效卡〞帶給你的驚嚇！
全省電腦
熱賣中
種之國內外休閒軟體
你超乎想像的臨場音效
攻佔你的 IBM PC
再猶豫！
奇音效卡提供你
樂大師
式設計師
級作曲家
色製造機
樂點唱機
人的電影音樂
與介面結合 MIDI
的功能讓你發揮無遺……
舊 換 新
致魔奇音效卡愛用者：
如果你現在是魔奇音效卡的使用者，只
要你將舊的魔奇音效卡操作說明書及附
現金 150元，寄至高雄郵政 28 之 34 號
即可獲得 7 本精編
說明書與 5 張程式磁片。（售價 400元）
換新優待活動：至 7 月31日截止，
請立即行動！